

LA REVISTA PARA LOS FANS DE
NINTENDO 64
MC
Nº 22
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
RES EVIL 2
Gritas en vano.
No pensamos rescatarte
SIMPÁTICO LLAVERO ¡GRATIS!
PROYECTO ADVANCE
Todo sobre la Game Boy del 2000
ANALIZAMOS
The New Tetris
WWF Attitude
Re-volt
Mario Golf
SHADOWMAN
No hay esperanza de salvación
SUPERMARIO ADVENTURE
PERFECT DARK
JET FORCE GEMINI
8 414090 102780
00022

PLAY Game BOY

LOS PROFESIONALES DEL GB

GAME BOY COLOR
COMPACT VIDEO GAME SISTEM

EN NUESTRAS TIENDAS ENCUENTRAS TODO LO QUE TE SIRVE PARA TRANSFORMAR TU GAME BOY EN UNA

"MÁQUINA DE MIEDO"



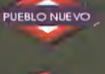


ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) -Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Próxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

Vizcaya - Basauri
Plaza Arizgoiti - Tel. 944.40.29.22

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46



NUEVAS TARJETAS TELEFONICA-GLOBAL GAME TIRADA EN 5.000 EJEMPLARES. ¡BÚSCALA Y COLECCIONALA!





Estamos en el SIMO PAB. 7 H198

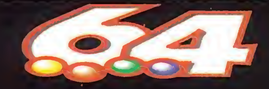
GLOBAL GAME ESPAÑA - CALLE SALAMANCA 27
46005 VALENCIA - TEL. 96.373.94.71 - FAX. 96.374.89.56
http://www.globalgame-europe.com

64MAG1099

Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.

GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre ______ Edad ______
Apellidos ______
Dirección ______
Código Postal ______ Provincia ______
Población ______
Tel. ______



Número 22 31 Octubre 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2° 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga

Redactores:
Federico Pérez, Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Sonia Ortega,
Raquel García, Pepi Marti, Carlos Robles.

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel.: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en Espana - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: Maria Elena Cardoso
Certificado de licitud de titulo (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en tramite)
Numero de reserva al titulo en derechos de autor (en tramite)

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Es tradición que nuestros redactores vuelvan de los salones de videojuegos con la boca abierta, y tarden un par de días en recobrar su expresión de seres humanos medianamente inteligentes. No es sino un reflejo de la honda impresión que les causa lo que allí ven, oyen y tocan. Pues bien, la European Computer Trade Show, celebrada en Londres la primera semana de septiembre, ha tenido parecidos efectos este año: de hecho, los redactores siguen con la boca abierta. Con la diferencia, esta vez, de que no es el asombro lo que explica este fenómeno, sino los bostezos que todavía les inspira recordar esta edición del ECTS.

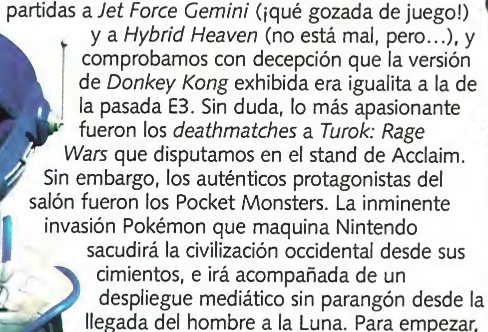
En efecto, no ha habido anuncios espectaculares en Londres, ni ha asaltado el salón ningún juego sorpresa de esos que quitan el hipo. Vayamos por partes.

Dreamcast estuvo presente, cómo no; casi se podría decir que *de cuerpo presente*, si consideramos la ausencia de novedad alguna en el stand de Sega respecto a sus últimas acciones promocionales.

La presencia de Sony se resume con un título shakespeariano: mucho ruido y pocas nueces. Las estrellas de su nutrida representación fueron un par de juegos sencillamente penosos: el puzzle *Team Buddies* y *Space Debris*, un híbrido de aventuras y *shoot 'em up* ambientado en el espacio que provocó sonoras carcajadas entre quienes tuvimos ocasión de compararlo con *Jet Force Gemini*, infinitamente superior. Otros títulos bandera en exposición, *Final Fantasy VIII* y *Wipeout 3*, volvieron a ilustrar la ya legendaria incapacidad de PlayStation para procurarse obras originales que renueven un catálogo que huele a rancio.

Y ahora hablemos de lo que realmente te importa: el mundo Nintendo. En honor a la verdad, tampoco abundaron las sorpresas en nuestro territorio. Echamos unas partidas a *Jet Force Gemini* (¡qué gozada de juego!) y a *Hybrid Heaven* (no está mal, pero…), y comprobamos con decepción que la versión de *Donkey Kong* exhibida era igualita a la de la pasada E3. Sin duda, lo más apasionante fueron los *deathmatches* a *Turok: Rage Wars* que disputamos en el stand de Acclaim. Sin embargo, los auténticos protagonistas del salón fueron los Pocket Monsters. La inminente invasión Pokémon que maquina Nintendo sacudirá la civilización occidental desde sus cimientos, e irá acompañada de un despliegue mediático sin parangón desde la llegada del hombre a la Luna. Para empezar, los dibujos animados de Pikachu y compañía llegarán este otoño (es probable que los emita Tele 5). Tiembla, mundo…

El mes que viene te traeremos un extenso reportaje sobre el ECTS, cuya lectura esperemos no te provoque el mismo sopor que a nosotros la asistencia a tan rutinario salón.







Nº 22 31 de Octubre de 1999

SUMARIO



PLANETA 64
ULTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página **6**

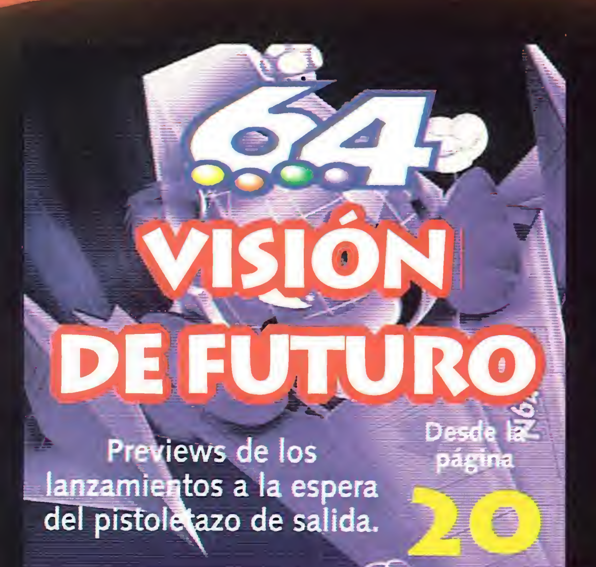
SECCIONES



64 ANALISIS
EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página **30**

CONCURSO MARIO PARTY
¡Bienvenido, caballero! ¡Veo en sus ojos que hoy la suerte le acompaña!



VISIÓN DE FUTURO

Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

Desde la página 20

JET FORCE GEMINI

Hemos abducido las más maravillosas imágenes del inminente lanzamiento de Rare.



20

SPROCKET

Te ofrecemos las primeras noticias de este plataformas de estrambótica apariencia.



24

64 AL RESCATE

Desde la página 54

INVESTIGACIÓN ESPECIAL



26

RESIDENT EVIL 2

Hemos metido nuestra nariz en sus ataúdes y cadáveres, hemos tomado con nuestras manos las de sus zombis, y desde uno de sus sórdidos escenarios hemos hecho este reportaje para ti.

CONCURSO

COMMAND & CONQUER

Amotinarse puede ser peligroso, pero harías lo que fuera por tu cartucho de Command & Conquer, es una cuestión de honor.

60

¿DE QUÉ VAN?

68

Los argumentos de los videojuegos están llenos de situaciones delirantes. Incluso en los mejores títulos hay concesiones a lo absurdo.



Mario en la Dolphin!

¡Shigeru confirma el juego de lanzamiento con Mario!

Miyamoto, creador de *Zelda* y cerebro responsable de casi todos los grandes títulos de Nintendo desde el principio de los tiempos, ha confirmado finalmente lo que el mundo de los videojuegos estaba esperando: que *Mario* aparecerá como título de lanzamiento de la Dolphin.

Además, Shigeru ha insinuado de forma intrigante que será un *Mario* "diferente". Parece que el genio de los juegos de la gran N opina que, con el paso de los años, Mario y Luigi se han vuelto un poco ñoños e infantiloides, así que en el juego de la Dolphin veremos a nuestros amiguetes fontaneros algo cambiados.

Textualmente, Miyamoto ha dicho: "En la Dolphin veremos un lado de Mario completamente nuevo". Nos pica la curiosidad saber cómo el bigotes fontanero piensa atraer a una audiencia más adulta, pero todo lo que hemos podido sacarle a Miyamoto, muy en su línea de no soltar prenda, es que el signo de la victoria de Mario va a ser reemplazado por otro gesto. ¿Cuál? ¡Quién sabe! En nuestra redacción ya hemos dicho de todo, como que Mario aparezca al principio del juego y se saque una navaja automática en plan chulo, o que Luigi desenfunde un par de revólveres y acribille la pantalla a balazos. Ambas opciones parecen, por ahora, bastante improbables pero, ¿quién sabe de qué son capaces este par de dos?

Además, parece ser que la opción para dos jugadores, en la que Miyamoto parece haber estado trabajando, se pondrá en marcha en la Dolphin. Todavía no está claro si se trata del esperado modo cooperativo, pero aunque Mario sea evidentemente el protagonista del juego, se nos ha comentado que alguien que no sepa de qué va la historia podría llegar a pensar que ese papel corresponde a Luigi. Vaya, vaya... interesante, ¿verdad?

Según parece, Nintendo está dedicando a la Dolphin más energías de las que se iban a emplear en un primer momento. En este sentido, y sin otros juegos relevantes de la gran N a la vista (y Rare proporcionándoles los mejores juegos de 1999), la compañía de Kioto parece estar esforzándose para cumplir la fecha de lanzamiento que se ha marcado: octubre del 2000. Que lo consigan parece ahora más probable que nunca, ya que tienen a compañías de la talla de Acclaim o Infogrames trabajando a diario en la consola. De hecho, nuestros espías en Japón nos han soplado que dos pesos pesados de la industria ya han asegurado que la Dolphin estará lista para avanzado el 2000. ¡*Mamma mia*! ¡Esto se pone cada día más emocionante!



ACCLAIM: ASCENSO IRRESISTIBLE

La compañía que nos trae *Shadowman, Turok: Rage Wars* y *Armorines*, es noticia por partida triple.

Uno. Acclaim se ha hecho con los derechos para utilizar la legendaria marca Ferrari en sus juegos. La conquista de esta licencia se concretará muy pronto en dos cartuchos para N64: *Ferrari Formula 1* y *360 Challenge*, este último inspirado en el nuevo modelo de Ferrari.

Dos. ¿Sabías que Pacman cumple 20 años? Acclaim rinde tributo al mítico personaje con el lanzamiento este otoño de *Mr Pacman* y *Ms. Pacman* para Game Boy. Ambos cartuchos contendrán dos juegos que podrás disfrutar mientras participas en los desfiles y conciertos que se organizarán a nivel mundial en honor de Pacman. (Vale, exageramos un poco.)

Tres. Acclaim ya tiene filial en España. Desde mediados de septiembre, 22 personas trabajan en las oficinas de la compañía en Pozuelo de Alarcón (Madrid) para coordinar su actividad en los mercados español, portugués y latinoamericano. Quién sabe, a lo mejor acaban instalando unos estudios de desarrollo a cuatro manzanas de tu casa. Por si acaso, apúntate a un cursillo de modelado en 3D.



La princesa prometida

Nintendo anuncia una nueva Game Boy para el año 2000.

La Gran N ha hecho público que la consola portátil más popular del mundo, la Game Boy Color, ya tiene listo su relevo en el año 2000. La nueva máquina contará con mayor potencia (CPU de 32 bits), utilidades de Internet e integración a Dolphin, amén de las todas las prestaciones de la GBC. Además, su retrocompatibilidad asegura que podremos seguir disfrutando de nuestros cartuchos para las Game Boy existentes en el nuevo hardware.

Se espera que la Game Boy Advance -nombre provisional de la nueva consola- salga a la venta en Japón el próximo verano, y en Estados Unidos a finales del 2000. ¿Y qué hay de Europa? No hay nada confirmado. Sí lo está que la nueva Game Boy incluirá un cambio sobresaliente en el diseño: aunque sus dimensiones serán idénticas a las de la GB Color, la Advance se asirá a lo largo, no a lo alto como aquélla, de modo que lucirá entre tus manos como la Neo Geo Pocket. Esta adaptación facilitará sensiblemente el manejo de los controles.

Otra de las mejoras será el tamaño de la pantalla: los 43mm de ancho por 40 mm de alto (160x144 píxels) de la Game Boy Color se convertirán en 61.2mm x 40.8mm (240x160 píxels) en la futura máquina.

Por otra parte, a tenor de las especificaciones que se le atribuyen, la Game Boy Advance debería ser capaz de ejecutar gráficos 3D. Está por ver cuántos polígonos 3D podrá reproducir al mismo tiempo, y a qué velocidad de *frames*.

A Leonardo DaVinci le hubiera encantado diseñar para la Game Boy Advance.



PAREJA DE ASES

Uno de las revelaciones más emocionantes acerca de la Game Boy Advance es que se integrará al sistema Dolphin, dando alas a un sinfín de posibilidades. Así, podrás jugar a un hipotético *Turok* de 128 bits y consultar un mapa o radar en la pantalla de la Advance al margen de la acción desplegada en el televisor.

En lo tocante a las utilidades de Internet, se podrá conectar un teléfono móvil a la Advance con objeto de descargar juegos, entablar partidas multijugador, chatear o leer correo electrónico.

Si bien no se ha anticipado ningún título para la Advance, es muy probable que Konami tenga algún proyecto en marcha, pues ha trascendido que esta compañía está trabajando con Nintendo en la creación de herramientas de desarrollo para Advance.

La Game Boy Color y su sucesora coexistirán pacíficamente durante al menos un año, mientras desarrolladores y editores se adaptan al nuevo hardware. Te informaremos puntualmente de los progresos de este apasionante proyecto de Nintendo.



Subproductos como Hollywood Pinball no tendrán cabida en la Game Boy del 2000.

LOS MÁS VENDIDOS

1. MARIO PARTY
2. STAR WARS EPISODE 1: RACER
3. ZELDA 64
4. GOLDENEYE 007
5. TUROK 2
6. QUAKE II
7. COMMAND & CONQUER
8. MARIO KART 64
9. F1-WGP
10. QUAKE 64

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19





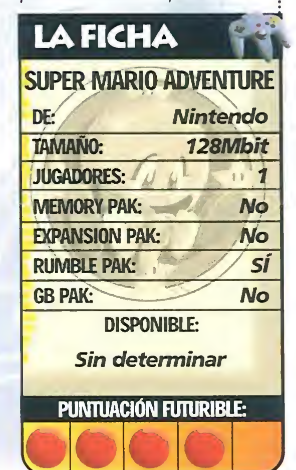
IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿Es, pues, una mezcla rara entre 2D y 3D?
Sí. Personajes en 2D dentro de mundos en 3D. Aunque tiene un aspecto maravilloso.



¿De qué va el juego?
Bueno, se parece mucho al original en el control, pues incorpora el mismo tipo de luchas simples basadas en giros (diferentes ataques controlados por botones diferentes). También habrá una mezcla de los ya famosos mundos de Mario, y sucesos relacionados con ellos. Por ejemplo, ¿recuerdas la vagoneta del primer juego? Bueno, en éste Mario conducirá un tren de vapor. También vendrá equipado con un cacho martillo, que usará para destrozar... cajas.



LA FICHA

SUPER MARIO ADVENTURE	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE:	●●●●



◁ *En cuanto a la historia, es casi seguro que Bowser intervendrá en* **Mario Adventure.**

▽ *La mezcla de personajes en 2D y paisajes en 3D le da un aspecto muy original.*



△ *¡Qué feliz es Mario en los subjuegos!*



△ *Yoshi aparece para robar protagonismo al fontanerito.*

▽ *¿Cómo demonios se llamaba esa cosa? Tiene un vago parecido con Jesús Gil.*

Super Mario Adventure

Vuelve un personaje conocido por todos...

Previsto, en un principio, su lanzamiento en formato 64DD (el polémico accesorio ya debería haber salido en Japón para cuando leas estas líneas), *Super Mario RPG 2* -retitulado desde hace poco como *Super Mario Adventure*- está siendo remodelado para su comercialización en un cartucho de 64 bits.

Lo cierto es que muy poca cosa hemos visto del juego. Porque aparte de estas imágenes -obtenidas a través de una red de espías al servicio de *M64*-, lo único que nos ha sido revelado son unos míseros 30 segundos de vídeo. Lo que nos lleva directamente a sospechar que *Super Mario Adventure* no estará disponible hasta principios del año que viene. Aunque, la verdad, con Nintendo nunca se sabe. En todo caso, lo *único* que realmente nos importa es saber cuándo llegará la versión del juego a España. Quizás no lo recuerdes, pero *Super Mario RPG* apareció para la SNES y aquí, en cambio, nunca llegó, a pesar de que los jugadores lo esperaban como agua de mayo.

Estaremos muy pendientes de los progresos de *Super Mario Adventure* durante los próximos meses.

Perfect Dark

Nuevas capturas del juego más esperado. Una primicia de M64.

Tienes razón, te hemos atiborrado de *Perfect Dark* en los últimos meses. Pero es que este juego se ha mantenido en el primer puesto de la lista de los Más Deseados durante *dos años*, así que en cuanto nos llegan nuevas capturas la impaciencia por mostrártelas nos devora.

Con un sigilo tal que sorprende a *Metal Gear Solid*, armas que hacen llorar de rabia a *Turok*, entornos que dejan en ridículo a *cualquier* juego para PC (incluido el extraordinario *Half-Life*), y, por supuesto, el ingenioso enlace con la Game Boy Camera, *Perfect Dark* será la demostración de fuerza de un desarrollador que se encuentra en el mejor de sus momentos en una máquina capaz de casi *cualquier cosa*. ¿Bombo publicitario? Quizá sí, quizá no. Espera y verás.



¿Podría Perfect Dark ser más emocionante? ¡Hagan sus apuestas, señores!





El modo para cuatro jugadores es en el que Perfect Dark está como pez en el agua.

Igual que en el juego para PC Half-Life, Jo Dark recarga la pistola antes de disparar. ¡Genial!

Caza a la vista. ¡Bien!, porque esta pistola hace estragos.

Puede que ésta sea la última vez que contemplas esas animaciones a lo GoldenEye.

Vacía el cargador contra tu enemigo con esta pistola alienígena que dispara balas más finas que clavos.

¿Has visto cómo la moto flotante se balancea de izquierda a derecha? Un control analógico de fábula.



La moto flotante. Fantástica para segar la cabeza de algún transeúnte.



P & R

¿Ha decidido Rare utilizar, por fin, el Expansion Pak?
No, aún se encuentra en fase experimental.
Resulta interesante el hecho de que no parece preocuparles el efecto sobre los gráficos, sino sobre otras áreas.

¿Como cuáles?
En realidad, casi todas. Para aumentar la velocidad de frames, el número de enemigos en pantalla, el tamaño (y quizás el número) de los niveles. Tu N64 ya tiene 4 MB de RAM, y el Expansión Pak le añade 4 MB más. Por lo tanto, y presumiblemente, Rare podría estar mirando la forma de incorporar un par de entornos más, o más espacios multijugador. Seguro que querrán que las misiones para un jugador duren más que las de GoldenEye (y éstas ya duraban un montón).



Suena emocionante.
Sí, así es. Como los rumores de que algunos «personajes famosos de Estados Unidos» han pedido ver sus caras mapeadas en los enemigos.

¿Ah, sí? ¿Quién?
Los de Rare se hacen los sordos cuando les preguntas. En fin, ya veremos lo famosos que son cuando el juego aparezca.



LA FICHA

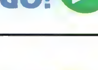
PERFECT DARK

DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sin confirmar
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	Sí

Disponible:
Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE





GO! GO!

PLANETA 64

ESTÁTE AL LORO

El lanzamiento de la versión para N64 de *Ridge Racer* en España está previsto para noviembre. De título *Ridge Racer: Revolver*, será una mezcla de los dos primeros juegos de *Ridge Racer* para la PlayStation, aunque con algunos circuitos y vehículos especiales para N64. No tiene por qué estar mal.

Ogre Battle fue lanzado al mercado japonés el pasado 17 de julio, y recibió críticas muy favorables del semanario Famitsu, considerado la Biblia de los videojuegos. Alcanzó la impresionante calificación de 33/40, tan sólo siete puntos por debajo de *Zelda*, ejemplo éste del colmo de la perfección. El lanzamiento en Europa se prevé para el año que viene. Esperemos que no se duerman en los laureles.



Interactive Studios, el equipo del juego original, está todavía desarrollando *Glover 2*. Se dice que la secuela retomará la historia en el punto en que el original la dejó, y que habrá más movimientos con el guante y la pelota, mejores gráficos y muchas mejoras. De momento, no hay fecha de lanzamiento.

No contentos con sacar todo lo que pueden de la licencia de *Rugrats*, T·HQ ha echado el guante a la que tenía Mighty Morphin de Power Rangers con un contrato por cinco años. El acuerdo incluye varios juegos, aunque no se sabe aún qué tipo de ellos nos presentarán. T·HQ ya puede empezar a rezar para que la fiebre Power Rangers no se agote.

Nintendo está intentando atraer a Namco hacia el proyecto Dolphin (o comoquiera que se llame), a pesar del recelo de este último desde que en los años ochenta tuvieron una disputa por los cartuchos para la NES. Se dice que el software en DVD y el lanzamiento en noviembre de *Ridge Racer: Revolver* son elementos claves para las negociaciones. Podríamos ver *Tekken*...



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES

P & R

Tengo tirria a los monos.
Seguro que no eres el único, e incluso hay a quien la simple contemplación de un simio le provoca un salpullido. Pero Donkey Kong 64 será un exitazo, a pesar de tus manías.



¿Por qué?
Porque tiene a uno de los personajes de Nintendo más queridos, además de otros cuatro personajes, montones de niveles a destapar -todos en auténticas 3D -, minijuegos en cantidad, jefes inmensos, escopetas que disparan cocos, mochilas de propulsión, plátanos, un scalextric y todo envuelto en ese brillo especial de Rare.

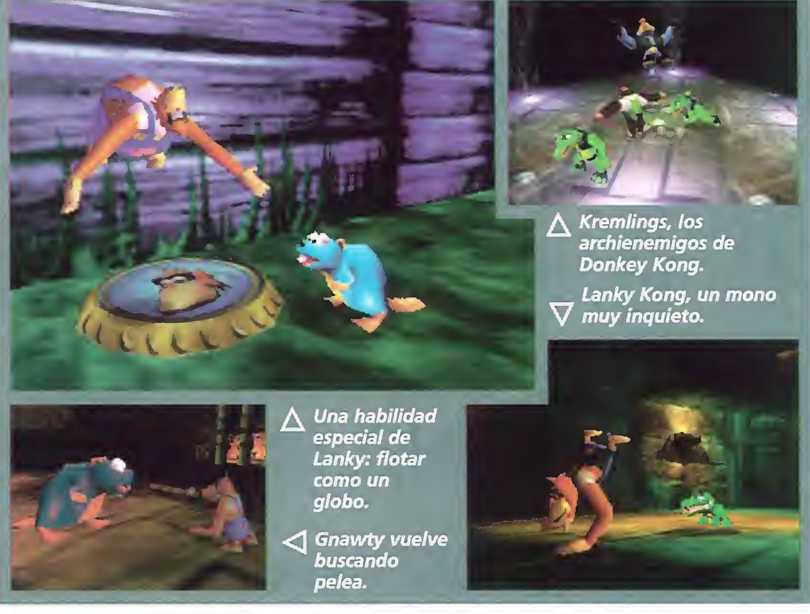
¿Un scalextric?
Ahá. Es uno de los minijuegos, con la carrera de vagonetas que siempre gusta y muchas otras cosas. Piensa en los juegos de Mario Party, pero más grandes y mejores.

Parece, pues, que se podrán hacer muchas cosas.
Exacto. Por eso, imaginamos, que el juego requiere el Expansion Pak y que por eso se venderán juntos.

Una ganga.
Total. Vamos, casi tirado.

LA FICHA

DONKEY KONG 64	
DE:	Nintendo/Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre
PUNTUACIÓN FUTURIBLE:	



Kremlings, los archienemigos de Donkey Kong.

Lanky Kong, un mono muy inquieto.

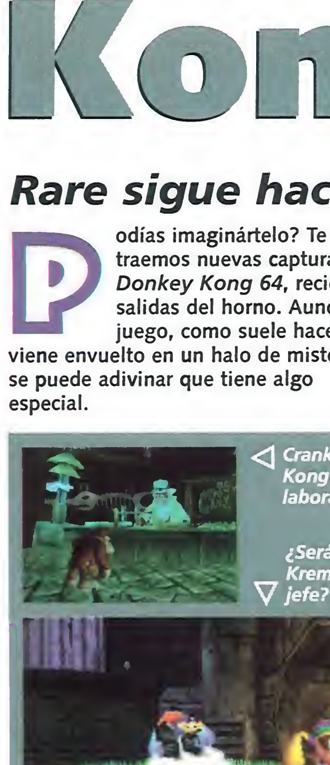
Una habilidad especial de Lanky: flotar como un globo.

Gnawty vuelve buscando pelea.

Donkey Kong 64

Rare sigue haciendo monerías.

¿Podías imaginártelo? Te traemos nuevas capturas de *Donkey Kong 64*, recién salidas del horno. Aunque el juego, como suele hacer Rare, viene envuelto en un halo de misterio, ya se puede adivinar que tiene algo especial.

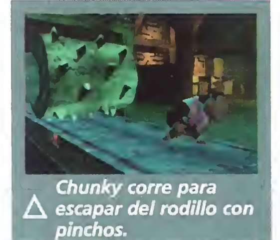


Cranky Kong en su laboratorio.

¿Será este Kremling un jefe?



A medida que nos van llegando nuevas imágenes, vemos que los gráficos de alta resolución (recuerda que el juego *no* se ejecutará si no es con un Expansión Pak y que por esa razón el juego va a incluir uno) son cada vez mejores. Eso ya lo dice todo.



Chunky corre para escapar del rodillo con pinchos.

Una pauta importante del juego es que puedes volver a visitar niveles con personajes diferentes, para acceder a áreas prohibidas a otros chimpancés. Imaginamos que esto funciona de forma parecida a los pequeños Gads de *Shadowman*, que, cuando los tienes, te permiten entrar en zonas otrora inaccesibles. Pero con cinco monos diferentes, en vez de tres tatuajes vudú, y un total de 100 movimientos entre los cinco. Vale la pena esperar.

Duck Dogers in the 24 1/2 Century

¡Eh, oye! ¿No te parece que este juego puede ser un mareo? "No." Ah.

El notición: Paradigm, la misma cuadrilla de expertos y expertas que creó obras excepcionales como *F1 World Grand Prix, Pilotwings y Beetle Adventure Racing*, está desarrollando un juego protagonizado por Duck Dodgers (más conocido en nuestras latitudes como el pato Lucas). Lo que significa que, con un poco de suerte, esto no va a ser una típica aventura en 3D. Noooo, qué va.

Por lo que respecta al argumento, este juego se basa en la serie de dibujos animados del mismo título y presenta al pato Lucas, nuestro viejo amigo de infancia, contra Marvin el Marciano, su célebre enemigo.

Por desgracia, Marvin ha instalado varios colectores atómicos Alludium Phosdex por los distintos planetas del sistema solar. Al pato Lucas y a Porky les correponde la tarea de descubrir los átomos (distribuidos por 42 niveles distintos) y salvar el Universo. Emocionante, ¿eh?

Una aportación inteligente, importantísima para el desarrollo del juego, es el aprendizaje de los rasgos del personaje de Lucas y su aprovechamiento. Porque, en situaciones distintas, Lucas reacciona con estados de ánimo diferentes, y el jugador tiene que conocerlos para responder adecuadamente a su vez. Dentro de unos meses sabremos cómo funciona este aspecto del juego...

LA FICHA

DUCK DOGERS	
DE:	Infogrames
MEMORIA:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE:

No se sabe muy bien lo que ocurre aquí, pero Lucas parece algo sorprendido.

Árboles rosas sacados de los dibujos animados.

Aquí tenemos a un guardián de nivel que no se muestra muy amistoso con Lucas.



Ándate con cuidado. No te convendría caerte de aquí.

El salto, uno de los muchos movimientos de Lucas.

P & R

¿Aparecen otros personajes de Looney Tunes?
En efecto. Cada uno de los planetas en los que se estrellan Lucas y Porky tiene un guardián entresacado de las series de dibujos animados de Warner Bros.

Bien. A propósito, ¿Lucas irá "bien equipado"?
¿Quieres decir si llevará armas? Bueno, pues sí. Tendrá una Pistola Desintegradora. De todos modos, su eficacia dependerá del lugar donde se encuentre Lucas y del enemigo con el que luche. Esto tiene que ver con el sistema de rasgos del personaje que Paradigma está anunciando con tanta convicción

¿Y también está dotado de un buen número de movimientos?
Por ahora, Lucas tiene 11 movimientos distintos. Naturalmente, podrá saltar y trepar por sogas. Parece muy manejable.

Tiene buena pinta.
Los gráficos se parecen mucho a los de los juegos de lucha de Acclaim, pero puedes ver más detalles en las facciones de los luchadores. Éstos muestran expresiones diferentes, por lo que no tienen tanta pinta de robots.a



¿Y el sonido...?
Muy bueno. Se escucha mucho ruido de público nervioso, que lanza gritos y abucheos. Además, tienes a un equipo de cuatro comentaristas, describiendo los movimientos de Tony Schiavone y Mean Gene Okurlund.

¿Mean Gene qué...?
Sí, hombre. El forzudo que lucha con cosas.

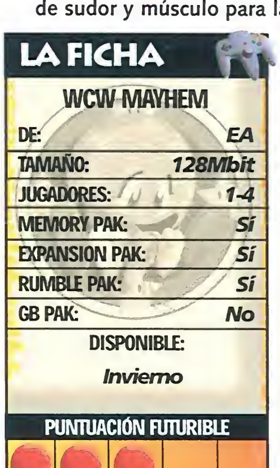
¿No has oído hablar nunca de él?
Mmm... No.

WCW Mayhem

Sebosos sacudiéndose.

WCW Mayhem, el primer título de EA de esta licencia de lucha -por la que ha tenido que soltar un pastón-, parece dispuesto a ampliar el tradicional desfile de sudor y músculo para la N64 a la que nos tienen acostumbrados. *Mayhem* utiliza un sistema de lucha parecido al de los juegos de *WCW/NWO*, con un contador para ver qué tal vas de ánimo. Con el público en el bolsillo tu ánimo subirá, y entonces serás capaz de aplicar llaves de derribo mortales.

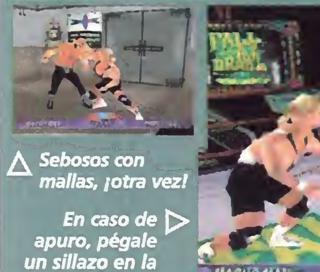
Verás las entradas de los más de 60 luchadores, y las peleas pueden tener otro escenario que no sea el ring. Puedes lanzar la masa corpulenta de tu rival contra una puerta o una pared mientras vas por el pasillo, en los vestuarios, o incluso fuera del estadio, en el aparcamiento, y las cámaras os seguirán en este peregrinaje a fuerza de golpes.



LA FICHA

WCW MAYHEM	
DE:	EA
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Invierno

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Sebosos con mallas, ¡otra vez!

En caso de apuro, pégale un sillazo en la barriga.



La temible llave de cuello de Big Poppa Pump.

¡Vaya par de gemelos!

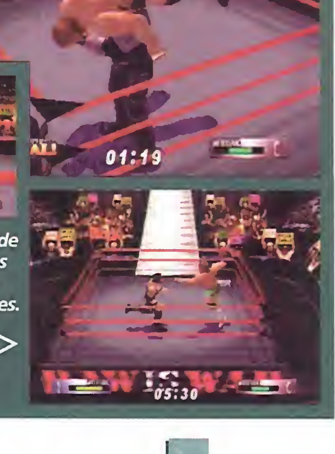


◁ Carece de los detalles de Attitude, pero hay toneladas de movimientos.

The Undertaker hace sufrir al rival. ¡Huuuy! ▷

▽ Forcejeo. Lo nunca visto en un juego de WWF.





◁ Las entradas de los luchadores son bastante impresionantes.

¡Uh, fuera! ¡Apartaos de las cuerdas y luchad! ▷

WWF Wrestlemania 2000

El equipo responsable de los juegos de WCW cambia de bando...

Se tiene a los juegos de lucha de *WCW* por los mejores en cualquier formato y tenemos que admitir que, desde que hicimos la *review* de *WCW/NWO Revenge*, los mamporrazos de esos cachas en mallas han llegado a gustarnos.

Debido a la poderosa presencia económica de EA -los incondicionales de *FIFA*-, T·HQ se ha visto obligada a soltar las riendas de los juegos de *WCW* para tomar, en cambio, las de *WWF*, relegando, en el proceso, a los anteriores titulares (Acclaim), a la menos conocida Extreme Wrestling Organisation.

Por fortuna, y a pesar del cambio de compañía, T·HQ se vale de los mismos desarrolladores (Asmik) y de una versión más avanzada del motor de *WCW* para su nuevo juego. *WWF Wrestlemania 2000* puede, pues, llegar a convertirse en el mejor juego de lucha libre. Aunque no hará ostentación de los asombrosos gráficos de alta resolución de *Attitude*, sí se mostrará superior en la entrada de los luchadores (los rumores apuntan a que algunas de las entradas en *Wrestlemania* duran *un par de minutos*). También hará un despliegue de armas ocultas, repeticiones al estilo televisivo (que aparecen cuando aplicas una llave concreta que hace crujir la columna), nuevas estadísticas actualizadas y un brillo mejorado del amplio espacio que rodea al cuadrilátero.

¿Será *Wrestlemania* bueno? *¿Quién* puede hacerle la competencia? Bueno seguro que lo será y mucho, pero su rival más directo también tiene muchas posibilidades. En Navidades, *WCW Mayhem* de EA, además de mostrarte una plétora de características «originales», parece ser que incorporará un sistema que te permitirá poner un nombre a un luchador y después oír al comentarista repetirlo. Seguro que eso lleva a más de un problema de dicción.

Pronto te traeremos más noticias, estáte atento...



△ La cámara da libertad al máximo.

REPLAY

«Te voy a machacar... Oh no, me estoy poniendo malito.» ▷

△ En caso de duda, destrózale el careto.

¡Oh, oh! Una lesión grave. La animación es fantástica. ▷

P & R

Lo más importante, ¿cuántos luchadores habrá?
«Muchos», según T·HQ, lo que quiere decir, claro, que ni ellos mismos lo saben. Pero ten por seguro que el número final va a competir con los 80 y pico de WCW/NWO Revenge. Asmik, los desarrolladores, tienen ganas de mejorar Attitude de Acclaim en todo lo que les sea posible, así que puedes apostar a que aumentarán significativamente los luchadores: unos 40 o más respecto a Attitude.

¿Habrá modos pay-per-view?
¡Y tanto! Una vez más, T·HQ se muestra reacia a hacer comentarios, pero si Attitude contiene luchas enjauladas, además de pay-per-views, es más que probable que Wrestlemania también.

¿Y más movimientos en el juego principal?
Casi seguro. Revenge te ofrecía un número increíble de movimientos por luchador. Seguirá una estructura muy parecida, también, con unos diez movimientos por defecto por cada luchador y después, gran cantidad de giros originales y propios de cada personaje.

¿Ninguna posibilidad de un editor de luchadores?
Sí. T·HQ añadirá un modo para crear un jugador, aunque seguro que no será tan divertido como la estupenda versión de Attitude.



LA FICHA

WWF WRESTLEMANIA 2000	
DE:	T·HQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ______

Apellidos: ______

Dirección: ______

Población: ______

Código postal: ______ Provincia: ______

Fecha de nacimiento: ______

Telefono: ______

Email: ______

¿Cual es tu revista favorita?

______

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:



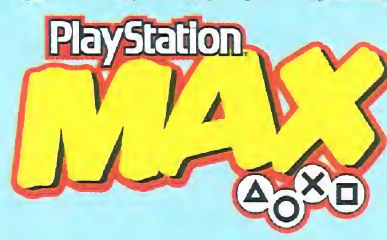








PlayStation Power



PC FORMAT

PSM



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES

P & R

Worms es ya un poco viejo y un poco basurilla, ¿no?
Bueno, hay gente que lo odia, y es que se trata de uno de esos juegos que polarizan las opiniones. De todos modos, creemos que Worms Armageddon va a ser muy, muy divertido, aunque en esencia sea el mismo juego que Worms, con los gráficos un poco maquillados y alguna que otra novedad.

Entonces, ¿qué tiene de bueno?
El modo multijugador es genial y el arsenal de armas es de lo más disparatado. Ahí está la Vaca Loca, que rebota por todas partes para acabar explotando; la Abuelita, que va por ahí tambaleándose y luego explota, y después tenemos al topo, que cava su túnel hasta posiciones enemigas y (sí, éste también) explota.



Parece que se está sentando un precedente, ¿no?
Pues sí.

¿Algo más?
Puedes poner un nombre a cada uno de tus gusanos, lo que es muy divertido. Sergio ya ha puesto nombres a todo su equipo de gusanos, cosas tan ingeniosas como Epi y Blas. A eso lo llamo yo buen gusto.



LA FICHA

WORMS ARMAGEDDON	
DE:	Infogrames
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

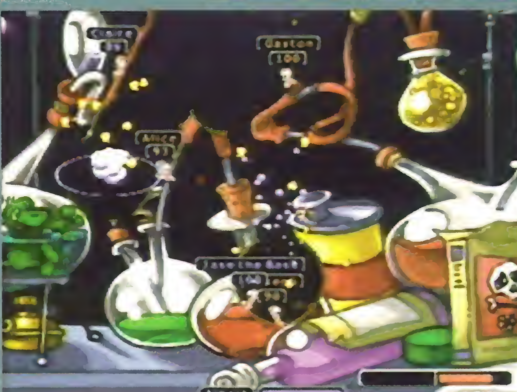


Los niveles son conversiones directas del original de PC.



Incluso sin Expansion pak, esto tiene muy buena pinta.

Entre las botellas se esconden.



Worms Armageddon

¿Gusanos? Llámanos anélidos, por favor.



Pepito gusano, Filomena gusano y Gustavo gusano pelean entre calabazas y pimientos.

Aunque la fecha de su edición data de 1994 parece que hayan pasado siglos desde que salió el Worms original. El juego no estaba disponible para ninguna consola Nintendo, pero los que ya tenían una Playstation, una Amiga o cualquier otra consola lo recordarán con ternura. Aunque no seas uno de ellos, seguro que también has oído hablar de Worms. Su popularidad fue increíble.

El concepto era simple: dirigías un equipo de gusanos pertrechado con todo tipo de armas y te enfrentabas a otro. Muy básico, sí, pero en el modo para dos jugadores *Worms* era diversión asegurada.

Y ahora nos llega *Worms Armageddon*, la última entrega de la serie. Después de una buena acogida de la versión para PC el año pasado, los de Infogrames han decidido dar el paso y traer *Worms* a la N64. El resultado, corregido y aumentado, es mejor que cualquier otra cosa que los fans de *Worms* hayan visto hasta ahora y una entretenida y original experiencia para el resto de nosotros.

Worms Armageddon promete gracias a su opción multijugador. Ambos equipos de gusanos están dispersos al azar por todo el campo de batalla y el objetivo del juego es acabar con los anélidos de tu oponente antes de que ellos acaben contigo, así de sencillo. El juego es sólo para dos personas, y deberás esperar tu turno, pero poder ordenar ataques aéreos con Napalm o lanzar ovejas en llamas va a tener su punto divertido. Es sencillo, frenético y muy, muy absurdo. No podemos esperar más. Tendrás más noticias en cuanto caiga entre nuestras garras.

Los campos de batalla varían. Aquí tenemos a los gusanitos encaramados en un molino de viento, a lo Don Quijote.



Los nombres de tus gusanos aparecen encima de sus cabecitas...

...junto con sus vidas.



Destruction Derby 64

Llega a la N64, pegando patinazos, todo un machacador.

Psygnosis, después de presentar la magnífica conversión de *Wipeout* para la N64, ha formado equipo con T·HQ para poder traernos todo un éxito de la PlayStation: *Destruction Derby*.

El juego, en fase de desarrollo a cargo de Looking Glass, consiste básicamente en correr y machacar los coches de los demás competidores. Su mayor atractivo radica en los desperfectos a tiempo real; las partes del coche pueden abollarse y romperse, lo que repercutirá en la conducción.

No obstante, la mejor noticia es que habrá una partida para cuatro jugadores, que incluirá modos tan intrigantes como el llamado «Hot Potato» (se trata de pasar una bomba a otro coche; para ello tendrás que chocar con él, antes de que el artefacto explote) y el juego Capturar la Bandera, más al uso tradicional.

Por ahora, los coches aún parecen un poco amorfos, pero mientras que el juego sea nítido y rápido y, sobra decirlo, divertido, podremos disfrutar de una acción muy accidentada y aparatosa.

¡Coches a la brasa! Según el tipo de colisión, los coches se encenderán. Realista.

Las explosiones abundan en esta carrera suicida.

¿El primer juego de conducción para cuatro jugadores en tener éxito? Ya se verá.

LA FICHA

DESTRUCTION DERBY 64	
DE:	T·HQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 3 de 5

P & R

¿Y qué? ¿Será el mismo Destruction Derby que ha circulado por la PlayStation durante unos años?
Sí y no. Habrá nuevos circuitos, exclusivos para la N64; pero, en cuanto al resto, va a ser una versión exacta.



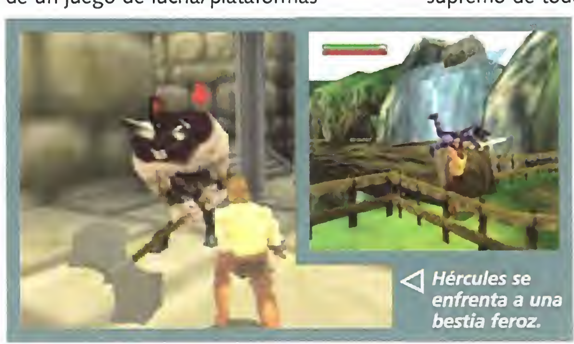
¿No sabéis más detalles?
Alguno más, como que hay 12 coches para destrozar desde el principio, y que se irán incrementando a medida que avances en el juego. El número exacto de circuitos queda por confirmar, pero prepárate a ver, como mínimo, los mismos que en la versión PlayStation.

Hercules The Legendary Journeys

Castlevania en versión inmortal.

Tras el divertidísimo *Superman*, la última incursión de Titus en el mundo de los superhéroes es un juego de acción 3D, basado en la serie de televisión: *Hércules*.

Hércules, el mítico y musculoso héroe de varias generaciones, es el protagonista de un juego de lucha/plataformas parecido a *Castlevania*, aunque situado en la antigua Grecia. Las cosas parecen haber ido de mal en peor para el omnipotente Zeus, quien ha sido secuestrado por el Dios de la Guerra. El hecho en sí es una vergüenza para el Olimpo, pues se supone que él es el jefe supremo de todos los dioses griegos y, por lo tanto, de *todo*. La responsabilidad, pues, de salvaguardar el honor inmortal recae sobre los anchos hombros del hijo medio humano de Zeus. El fornido personaje carga él solito con la operación de rescate encubierta y se pone en marcha para dar con el paradero de su progenitor, aunque en su búsqueda pegará un buen número de patadas a traseros antiguos. Lo cual significa: muchos niveles de acción espadachina, personajes con los que dialogar, e infinidad de palizas. Nada más, de momento.



Hércules se enfrenta a una bestia feroz.

LA FICHA

HERCULES	
DE:	Titus
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Otoño/Invierno

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 1 de 5

¿Quién está detrás de todo esto?
Un equipo de desarrollo llamado Player 1, creadores del aceptable Robotron 64 pero también del deplorable Milo's Astro Lanes.

¿Y no tendría que poder conectarse con Xena: Warrior Princess?
En un principio, se iba a disponer de algún enlace entre los dos títulos para poder intercambiar personajes por medio de un Controller Pak, pero eso ya parece improbable ahora que Xena se ha confirmado como un juego de lucha convencional.



GO! GO!

planet

PREVIEW

All Star Tennis' 99

De: Ubi Soft **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Encuentro en Athenas, bajo la mirada atenta de Zeus.

Eso que lleva en la mano no es una raqueta, sino una lupa. Está achicharrando hormigas, el desaprensivo.

¿Amanda Coetzer? ¿Seguro que no es Lina Morgan?



Si nunca has jugado tenis de hierba, la experiencia de *AST* te va a dejar una idea clara de lo que te has perdido. Ahora bien, si eres un tenista profesional, tendrás que reconocer que se trata de un buen intento.

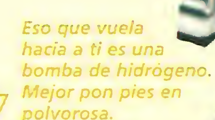
Porque *AST* promete reproducir en la pantalla de tu Game Boy Color partidas con toda la emoción, dificultad y exigencia de un encuentro real. Dirás que exageramos, pero ocurre que los videojuegos y el trabajo han acabado con nuestra espalda, nuestras piernas se han debilitado por falta de uso y los pulmones van sólo a medio fuelle. Por tanto, no podemos ir por ahí dándonos el lujo de estirar los tendones sin compasión, como si fueran virtuales. Además, *AST* aspira a ser suficiente para vivir lo mejor del tenis, la esencia pura, sin mezclas de sudor, polvo, equipos costosos, etc. ¿Cómo? ¿Piensas que no? Como se nota que no sabes lo que es el reumatismo.

Pero hablemos del juego. Lo primero que nos ha llamado la atención es que cuentas con 12 jugadores. Y cuando un juego de tenis te ofrece varios jugadores para escoger, lo primero que esperas es que en la práctica no resulten todos iguales. En *AST'99* encuentras esa diferencia entre los distintos tenistas: el saque de Chang es tan veloz que no podrás moverte para sorprenderlo; el movimiento de cintura de Rodez es lo opuesto al de Powell, que parece que no hubiera ido a un gimnasio en su vida (como nosotros); el movimiento de tobillos de Philippoussis es... ¡bah, olvídalo! Las chicas, Taylor y Child entre otras, parecen astutas y son veloces, pero no te preocupes, que siempre terminan cayendo; a pesar de que brincan como locas, con un poco de técnica y paciencia las tendrás en tus manos. (¿Dónde he oído esto antes?)

El título te brindará además varios modos de juego, cuales son Smash Tennis, Arcade y Bomb Tennis. En este último aparecen unos explosivos en cada parte de la cancha en donde ha rebotado la pelota, los cuales explotan un par de segundos después; y claro, si estás bastante cerca tendrás que rodar por el suelo, con lo cual tu oponente lo tendrá muy sencillo para anotarse un tanto. Sin duda, estarás pensando que Bomb Tennis no es muy ortodoxo. Cierto, es la opción que quisieras jugar con ese indeseable a quien deseas eliminar de una vez por todas. (¿En quién piensas, insensato?)

AST combina realidad y fantasía, y el modo Bomb Tennis no es su única concesión a la extravagancia. Con la opción Special Moves, por ejemplo, cierto truco mágico se pone al servicio de tu oponente: la pelota que te lanza queda atrapada por un segundo dentro de una especie de remolino sobre la red, para luego seguir su camino hacia tu parte de la cancha, pero habiendo cambiado de dirección.

En lo tocante a la estricta simulación, cuentas con la opción Tournament, que permite organizar torneos con eliminatorias, y que es lo que más estamos disfrutando en la redacción (aunque el modo de enlace no es moco de pavo). En cuanto al juego de dobles, aún tenemos que probarla a fondo antes de juzgar con fundamento. En la *review* del mes que viene te diremos si *All Star Tennis '99* sale airoso de su empeño: enriquecer la simulación fiel del auténtico tenis con la fantasía más divertida.



Eso que vuela hacia a ti es una bomba de hidrógeno. Mejor pon pies en polvorosa.



LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego fantástico y absolutamente imprescindible.	Se merece una oportunidad. Un título excelente.	Tiene algunos defectillos, pero la diversión está casi asegurada.	Bastante defectuoso; no vale la pena que te molestes.	Lamentable. Huye como si de la peste se tratara.



Spy vs Spy



△ Hora de darse de tortas. ¡Ojo! Black Spy va armado con un puñal.

De: Spaco **Precio:** 5.490 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



△ A White Spy le estalla una bomba trampa en las mismísimas narices.

Otro mes, otro clásico del pasado. *Spy vs Spy* fue uno de los muchos juegos que los usuarios de Commodore 64 esgrimían para demostrar la superioridad de su máquina ante los fans del Spectrum.

Era siempre un entretenimiento para iniciados, pues un jugador novato no tenía ninguna posibilidad de derrotar a un experto. Absolutamente ninguna. Lo cual es una lástima, porque *Spy vs Spy* brillaba sobre todo como título para dos jugadores. Se puede decir prácticamente lo mismo respecto a la nueva versión para GB: necesitas un amigo de equiparable pericia, ya que contra un veterano del juego original de los 80 harías el ridículo más espantoso.

Por suerte, el modo tutorial ayudará a refinar tus tácticas. Controlando a cualquiera de los espías -blanco o negro- de Mad Magazine, tendrás que encontrar cinco ítems ocultos en cada nivel. A menos que mantengas un ojo puesto en la pantalla de tu contrincante, no sabrás si has hallado lo que estabas buscando o si más bien has acabado hecho pedazos por una bomba trampa. Conseguirás armas si saltas sobre el enemigo, y al morir todos los ítems que has recogido se dispersarán al azar por las dependencias. Es una idea brillante; los controles son fáciles de recordar, eres tú contra un compañero o el ordenador, y algunas armas letales. Esta es la mejor versión hasta la fecha, con un montón de toques de humor, y seguro que satisfará por igual a los fans del retro y a los adictos a las batallas. Todo un clásico que merecía la pena recuperar.



A Bug's Life



△ ¿Observas la expresión de desánimo de Flik? La misma que se te pondrá a ti cuando pruebes A Bug's Life.

Señor saltamontes, ¿sabe usted como puedo fugarme a un juego mejor?
▽



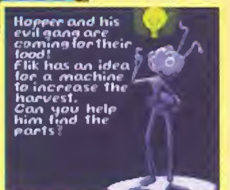
De: Proein **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

En lo tocante a gráficos, *A Bug's Life* recuerda a una versión coloreada del terrorífico Oddworld Adventures. En cuanto a jugabilidad, es casi igual de frustrante.

Encaja el cartucho y te obsequiarán con una chillona secuencia introductoria que muestra los logos corporativos de Disney y T.HQ flotando por ahí en sólidas 3D. ¿Por qué? ¿Quién en su sano juicio querría comprar un juego en el que la mitad del cartucho está ocupado por animaciones sin ningún interés?

Sobre todo cuando *A Bug's Life* es tan imperfecto. Se trata de un título de plataformas de escasa jugabilidad: suelta el D-pad y tu personaje se quedará inmóvil tan pronto llegue al final de su ciclo de movimiento. Si cae en un pequeño estanque, recibe un impacto o cae de la repisa equivocada, se convierte en un inerte amasijo púrpura. No hay tolerancia ante las pequeñas equivocaciones y no se precisa ninguna habilidad auténtica para acabar el juego: impera el tedioso principio de ensayo y error.

Si un pariente que no tiene pajolera idea de videojuegos te regala una copia de *A Bug's Life* por tu cumpleaños, propón en voz alta su inmediata expulsión del clan familiar.



◁ Mientras Disney ofrece en Bichos una magnífica película, T.HQ pretende que nos conformemos con un juego de plataformas obsoleto.

Looney Tunes



De: Infogrames **Precio:** 5.490 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** Sí **Colour:** Sí **Disponible:** Noviembre

Cuánto partido está sacando Infogrames de su licencia Warner Bros! Con este juego, los editores franceses continúan su buena racha de lanzamientos de calidad.

Gran parte de *Looney Tunes* es una copia flagrante de la serie *Mario*, empezando por las embestidas a bloques y la exagerada inercia cuando cambias de dirección. Hay tantos personajes distintos para elegir, que parece mucho más original y variado de lo que es en realidad. Cada personaje tiene su propio nivel, jefe incluido, e incluso hay una sección de *shoot 'em up* con maravillosos fondos en *parallax scrolling* que sirve de contrapunto a la acción de plataformas.

Algunos de los niveles son pelín pequeños y probablemente no te llevará mucho tiempo pasártelos. Sin embargo, el camino hacia la victoria está plagado de detalles divertidísimos, y Taz, el pato Lucas o Bugs Bunny siempre son excelente compañía.

Lo mejor de todo es cuando juegas con Piolín y tienes libertad para estamparlo contra el suelo desde las alturas o enviarlo directo a las fauces de los gatos del vecindario. Por desgracia, nunca se muestra descuartizado al repelente canario.

Looney Tunes nos gusta de verdad. Es grande y precioso, y pese a no resultar especialmente difícil y complejo, exprime a conciencia las capacidades de la GB Color.

4



?????????????????? ?????????????????? ?????????

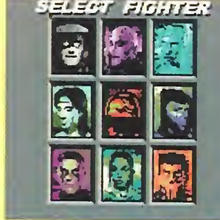




Nos encanta el aire de suficiencia de este antipático pato.

Los cerdos vuelan. He aquí la prueba.

Mortal Kombat



Ocho de tus favoritos en la versión N64. Lamentablemente, es difícil diferenciarlos cuando están en combate.

De: Mydway **Precio:** 4.990 pesetas **Guardar:** No **Enlace:** No **Colour:** Sí **Disponible:** Sí

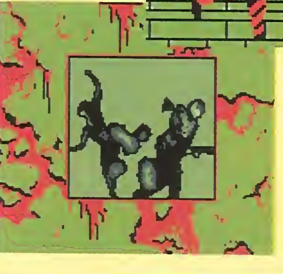
Beat 'em ups en la Game Boy? Es un asunto delicado, considerando que sólo tienes dos botones para jugar y una capacidad de almacenamiento limitada para *frames* de animación. Aun así, se las compusieron para embutir una versión digna de *Killer Instinct* en nuestra portátil favorita, así que *Mortal Kombat* también podría haber corrido la misma suerte, ¿no? Pues no. El juego contiene toneladas de diálogo, fatalities y secuencias de vídeo, cosa bastante inusual. No debe sorprendernos que los supuestos diálogos no consistan sino en alaridos tipo "Juaaa-jua-jua" cada vez que seleccionas cualquiera de los ocho personajes disponibles (incluyendo Fujin, que no apareció en la versión N64). Las fatalities se presentan en un cuadrito borroso en medio de la pantalla como breves escenas monocromas procedentes de las versiones arcade.

El aspecto tan rústico del juego no importaría si estuviera compensado por una acción vibrante, pero lo cierto es que *Mortal Kombat 4* es todavía más lento y falto de fuerza que cualquiera de sus anteriores versiones para Game Boy. Para colmo, es espantosamente fácil: si no te lo acabas de un tirón es porque lo has apagado tras el segundo asalto. Triste, triste.



Raiden recibe una lección del profesor Reiko. La letra con sangre entra.





El juego es tan lento y tedioso que lo apagarás antes de que el tipo de azul caiga al suelo. Malo, malo de verdad. No dirás que no te lo advertimos.

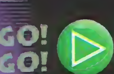


VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

¿TODAVIA QUIERES MÁS?

Pues no te pierdas nuestra Investigación Especial de Resident Evil 64 en este mismo número.





Esta sección es increíble, incluso las gotas de sangre alienígena se reflejan en el suelo.

Lupus recoge una unidad Gemini (o salud de bonus, para los mortales).



Mira bien dónde disparas, que hay osos en medio.

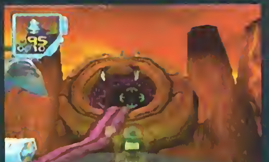
Las armas más grandes tienen un radio de acción imponente, lo que resulta muy útil para eliminar a los malos voladores, si andas mal de puntería.

Este ascensor entre niveles es como un remanso de paz entre tanta acción trepidante.

Este oso ha sido esclavizado para trabajar en las minas de diamantes. Tentador... Muy tentador...



Los insectos se esconden detrás de las cajas cuando les tienes rodeados.



Después de lanzar unas cuantas granadas por la garganta, puedes trepar hasta la boca.

LA FICHA

JET FORCE GEMINI	
DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Finales de octubre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

El pasado mes os adelantábamos que el cambio en el diseño de los dos personajes principales de *Jet Force Gemini* había provocado otro retraso en el lanzamiento. Este mes, podemos atestiguar que las aguas han vuelto a su cauce, pues Rare nos invitó a su nuevo «cuartel general» (con un sistema de seguridad de alucine) para echar un vistazo al producto final, que incluye a los dos protagonistas ya crecíditos.

El cambio, menos mal, ha sido para mejor. Los protagonistas, en su nueva caracterización a lo *Guerra de los mundos*, gozan de mejor aspecto que antes que iban por ahí de críos cucos, y toda la violencia que exhiben -propia de personajes adultos- parece tener ahora más sentido. El resto del juego sigue igual, pero como tan sólo habíamos tenido ocasión de jugar algunas secciones en el E3 de Los Ángeles, nos llevamos una grata sorpresa al comprobar lo inmenso que es.

Hay unos 10 mundos y cada uno de ellos se divide en muchos subniveles. Los tres personajes jugables,

Rivalidad fraternal

Jet Force tiene tres personajes jugables, dotado cada uno con habilidades diferentes...

JUNO

El ahora machote Juno tiene todos los números para convertirse en el personaje que todo el mundo escoja. Es rápido, duro, y va armado hasta los dientes. Es capaz de resistir el calor de charcos de lava líquida gracias a sus ingeniosas botas de amianto.



¿Te acuerdas de lo joven que era Juno la última vez? Eso está mejor. Armado y muy, pero que muy, peligroso. ¡Sí!

VELA

Es la hermana gemela de Juno, y al igual que él tiene buena mano para deshacerse con violencia de los bichejos alienígenas. Nadar se le da muy bien, no como su hermano, a quien la armadura le impide flotar. Lleva unas coletas monísimas.



¡Vaya cacho piernas le han puesto a Vela! No es extraño que se ponga a bailar de alegría (en realidad, es una especie de ritual mágico para transformarse en hormiga).

LUPUS

El fiel compañero canino de los gemelos es de una raza rarísima. Puede volar durante un tiempo corto, gracias a sus patas-cohete, y se transforma en un hibrido de tanque y barco de reacción para aumentar su potencial destructor.



El sabueso no ha sufrido ningún cambio de diseño, sigue siendo un superperro armado con láser y cohetes en las patas.

FLOYD

La mayor parte del tiempo se limita a sostenerse en el aire junto a ti como Navi en Zelda, parpadeando colores de alerta, pero un segundo jugador puede controlar la mira de su arma en el modo cooperativo. Averiguarás su verdadera función hacia el final.



¿De dónde sacará Rare las ideas? Floyd cambia de color para alertar a Vela de peligros inminentes.

JET FORCE GEMINI

más vale tarde que nunca

Juno, Vela y el perro Lupus, empiezan desde diferentes partes del mapa para encontrarse hacia la mitad, punto desde el cual podrás retroceder y abrir nuevas áreas de los niveles que ya habías explorado, por medio de las habilidades especiales de cada personaje. Hay dos carreras de *bonus* escondidas, además de jefes de lo más monstruoso y algunas de las mejores escenas de vídeo para la N64.

Lo más sorprendente: cómo se ve y suena el juego. Efectos especiales como superficies reflectantes (se reflejan todos y cada uno de los objetos, incluidas balas y explosiones), sombras en tiempo real, y efectos climatológicos no provocan ni la más mínima ralentización, mientras en todo momento se oye una composición musical en sistema Dolby surround.

GRÁFICOS ***Efectos especiales como superficies reflectantes, sombras en tiempo real y climatología variable, no afectan la velocidad.***

Cuando menos, *Jet Force Gemini* es una obra maestra de la técnica.

Hay veces en las que este juego nos recuerda a un viejo *shoot'em-up*, con olas de aliens voladores pululando en formaciones del tipo *Galaxian*. En otras ocasiones, en cambio, se parece más a una aventura en 3D, una especie de *Banjo-Kazooie* pero con pistolas y vísceras desparramadas. Controlas el personaje de tu elección de manera intrincada, con una combinación de estilos entre *GoldenEye* y *Turok*. Te pasarás la mayor parte del tiempo usando el joystick para correr, a la vez que utilizando C-izquierda y C-derecha para bombardear, C-arriba para saltar, C-abajo para esconderte, y el resto de botones para cambiar de arma. Si mantienes pulsado R, el juego cambiará a modo de puntería -el joystick dirigirá la mira del arma, y los botones C se utilizarán para moverte. Si te sientes a gusto pasando de un estilo de control a otro, no tendrás dificultades.

El juego te deja margen de libertad para actuar. Puedes decidir rescatar a todos los Tribals capturados, que es lo que se supone debes hacer (después de todo, *ésa* es tu misión) o acribillarlos a balazos y cargar con todas las consecuencias al final del nivel. Incluso puedes tomar desvíos por territorio alienígena, si te disfrazas de insecto -los aliens se limitarán a lanzarte miradas furtivas, y no te atacarán a menos que te pique la mosca de dispararles. Con entornos que van de selvas tropicales a cuarteles alienígenas, mochilas-cohete, motodeslizadores, 16 fantásticas armas, y algunos de los gráficos más nítidos que jamás hayamos visto, *Jet Force Gemini* va camino de convertirse en uno de los mejores y más impresionantes juegos del año. Lo sabremos con toda seguridad en un par de meses.

GO! GO!

¿Los osos? ¡Que se fastidien!

Si pasas de acabar el juego como es debido, o si encuentras divertida la idea de desmembrar animales peludos, puedes emprenderla con los Tribals, esos cucos ositos amistosos. Lánzales una granada y correrán a cobijarse. Por desgracia, con sus patitas no pueden correr lo suficientemente rápido para apartarse a tiempo, y todo lo que quedará después de la explosión será una capa gruesa de paté de oso en las paredes. O si no, puedes decapitarles con una cuchilla arrojadiza y recoger sus testas inertes para el recuento final de cabezas al acabar el nivel, o liquidarlos con un rifle de mira telescópica mientras caminan con andares de pato mareado hacia ti.



△ La imagen que seguía a ésta era demasiado horripilante para mostrarla. El rifle de mira telescópica dejó restos imposibles de identificar.



△ ¿Cómo osas mirarme? ¡Chúpate esa, bola peluda! ¡Es que ya no lo soportaba más, esos ojos me ponían a cien!

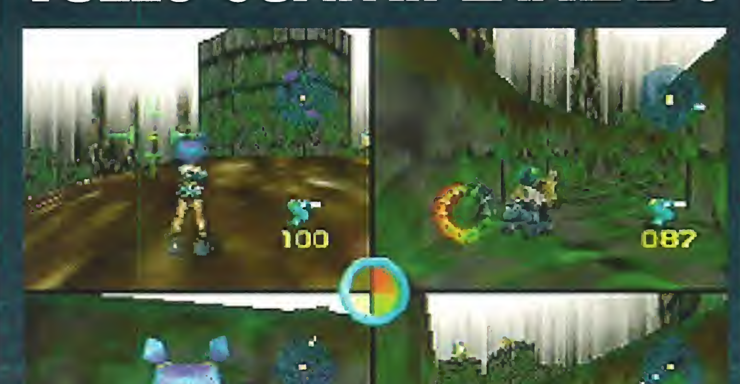


△ Esto... ¡Glups! Un fatídico encuentro entre un oso y una granada provoca seis muertes.

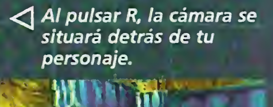
Apunta a esos bichos con la cuchilla shuriken ▷ y les decapitarás con un corte limpio.

VUELO CUATRIPLANEADO

Jet Force Gemini cuenta con partidas multijugador de sobra. Seguro que donde te gustará pasar más tiempo es en el modo de batalla para cuatro jugadores, pues ahí tienes opciones y estadísticas equiparables al glorioso *GoldenEye*. Los campos de batalla son fabulosos, con trincheras para ocultarse y sitios desde donde disparar, y puedes jugar como alguno de los insectos alienígenas además de los tres personajes principales (cuando le dan, Lupus pega unos aullidos que flipas). También hay un juego de tiro al blanco, que es como una versión más jugable de *Knife Edge*, y las dos carreras que ganas en el modo para un jugador. El ordenador lleva la cuenta de tus puntuaciones en todas las competiciones, por lo que puedes enfrascarte en una pugna lenta y variada con tus amigos. No está mal.







△ Unos campos de batalla perfectos. ¡Sin niebla!



◁ Al pulsar R, la cámara se situará detrás de tu personaje.



▷ El sistema de blanco automático será tu mejor arma en plena partida deathmatch.







◁ En esta partida todo el mundo resulta vencedor, pues no hay ningún contador de muertes.







△ ¿Ves el radar? Quizá uno de los trucos que puedes ganar te ayude a desactivarlo.

¡DE MARCHA!

Un buen ejemplo del cuidado que Rare pone en los detalles es el club nocturno alienígena, en el hogar planetario del maléfico Mizar. Si vas de simple aventurero, la plaga de insectos que hay en el interior te atacará brutalmente, pero disfrazado de hormiga podrás entrar sin llamar la atención. Una vez dentro, puedes pedir canciones al pinchadiscos, ver cómo mueven el esqueleto los insectos, o entrar en el minisalón recreativo del fondo para jugar Jeff & Barry Racing.

▽ Vela, ahora con cuerpo serrano de hormiga, desciende de la plataforma de transformación.



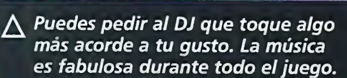
△ Disfrazada de hormiga azul, Vela se dirige al Big Bug Club para darle un poco de alegría al body. ¡Genial!

△ ¡Vamos, sáltate la cola! Te mirarán con cara de pocos amigos, pero ¿y a ti qué más te da? ¡Las chicas al poder!

▷ Éste es el único e inimitable Jeff & Barry Racing. También conocido como Super Sprint.







△ Puedes pedir al DJ que toque algo más acorde a tu gusto. La música es fabulosa durante todo el juego.



△ Mira, pero no dispares. Si empiezas a matar bichos, aquí se va a armar la marimorena. En todo caso, practica puntería con las luces...



△ Si has recogido algunos vales Mizar, puedes gastarlos aquí.



No está nada mal. Es mucho mejor que la mayoría de subjuegos. ▷

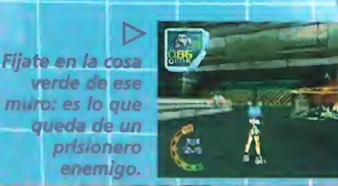
¡Pasa de prisioneros!

La inteligencia artificial de Jet Force Gemini puede ser asombrosa a veces. Los programadores de Rare se han inspirado en el juego para PC Half-Life, y el resultado es algo incluso más innovador. Los enemigos conocen la posición de cada objeto del nivel, y se parapetarán tras paredes y cajas si corres hacia ellos escupiendo balas. Temen el fuego y las explosiones, pero pulularán todos hacia ti si muestras algún signo de debilidad. Algunos, incluso pierden las ganas de luchar y, acto seguido, se rinden y piden clemencia. Pero como puedes ver en estas imágenes, en este juego no hay sitio para la piedad.



△ Acaso pensabas que esos inteligentes enemigos podrían no rendirse. ¡Bum!

▷ Fíjate en la cosa verde de ese muro: es lo que queda de un prisionero enemigo.





Esconderse detrás de un bidón no les servirá de nada. Un solo disparo de escopeta y adiós muy buenas. ▷





Esos aliens voladores se alinean en formaciones y atacan en bandada. Buena estrategia, pero les matamos igual. ▽

△ Suelta el arma y nos pide que no le matemos. Como somos benevolentes, le decapitamos.



CONTINUARÁ... Volveremos por Todos los Santos, con una espectacular review de *Jet Force*.

¡PRIMERAS IMÁGENES DEL VARIOPINTO PLATAFORMAS DE UBI SOFT!



¡Sin brazos y a lo loco!

Una abeja y unos troncos. ¿Qué harías tú?

No, no es de Midway, es de Ubi Soft.

Esto necesita un cambio.

SPROC



Entornos naturales, con agua cristalina. ¡Muy ecológico!

Sprocket se ha subido a la montaña rusa del amor.



Bonito traje, tío. Dínos, ¿quién es tu sastre?



Un mundo dominado por lo extraño.

LA FICHA



SPROCKET

DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	SÍ
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	SÍ
GB PAK:	No

DISPONIBLE:
Sin determinar



PUNTUACIÓN FUTURIBLE





Piruetas con un monociclo.

¿Cómo burlar la guardia?

El tanque con balas de pintura sirve para redecorar los niveles.



El monstruito rodante recoge una pieza de la montaña rusa.

Un juego de bonus de vez en cuando siempre apetece.

Tiene mejor pinta que la mayoría de los plataformas.

KET mostruitos rodantes

Imagínate un cóctel con *Glover, Banjo-Kazooie y Uniracers* para la SNES. Agrégale un motor ultrarrealista, añádele una variedad de vehículos extravagantes, condimenta todo eso con un impresionante número de subjuegos, agítalo bien y ¿qué tenemos? *Sprocket*, el nuevo plataformas de Ubi Soft.

Sprocket es un androide de mantenimiento mutilado que, a pesar de tener una rueda por piernas, disfruta dando tumbos por ahí, como manda la tradición de los plataformas 3D. La principal diferencia entre *Sprocket* y otros títulos similares está en la manera de interactuar con los entornos. Los objetos tienen masa y las superficies propiedades diferentes, desde elasticidad a firmeza. Ello significa que puedes tomar cosas, tirarlas y se comportarán exactamente como esperarías que lo hicieran en la vida real.

Para compensar la falta de brazos, Sprocket lleva una viga de arrastre montada en la cabeza, que se puede utilizar para levantar cosas pequeñas o catapultar al atrevido robot hasta plataformas muy altas. Pero no creas que te vas a limitar a pegar saltos y lanzar cosas. También puedes pintar y conducir. Súbete al tanque que dispara balas de pintura y podrás colorear el juego a tu gusto, embadurnándolo en tus tonos pastel preferidos. Tras ello se esconde una razón, algo que ver con ingeniosos puzzles basados en el color; y, tanto si te sientes atraído como no por la trama, andar por el extraño mundo de *Sprocket* es muy divertido.

La acción se sitúa en un parque de atracciones futurista llamado Whoopie World, y contiene siete niveles inmensos llenos de los retos más variados. Pero, antes de que se te ocurra la palabra *Starshot*, ten en cuenta que una versión inicial de *Sprocket* enloqueció al público de la E3, con su mezcla de gráficos de aspecto sedoso y jugabilidad variada. Por ejemplo, en un nivel habrás de encontrar piezas para construir una montaña rusa. Nada revolucionario, pero una vez hayas recogido todas y cada una de esas escurridizas piezas (tienen la manía de horadar el objeto esponjoso más próximo para evitar ser capturadas), obtendrás un kit de construcción de una montaña rusa para jugar con él. Construye la atracción y después súbete a ella para poder reunir reforzadores. No está mal para un subjuego.

Y no te olvides de los vehículos, que añaden una nueva dimensión a áreas exploradas con anterioridad. *Sprocket* encuentra un nuevo medio de transporte en cualquier cosa que se mueva por aire, mar o tierra. Coches estrambóticos, lanchas motoras, camiones, planeadores, delfines... Sprocket se montará en todos.

Con un poco de suerte, el juego se pondrá a la venta estas Navidades. Ojalá las grandes pistolas de Nintendo no consigan hacerle sombra, como ocurrió el año pasado con *Body Harvest*, pues *Sprocket* parece el plataformas más inusual y original desde *Glover*.

TECNOLOGÍA ***La principal diferencia entre Sprocket y otros títulos similares radica en la manera de interactuar con los entornos.***



Fíjate... Un manco que sabe apañárselas muy bien.



Un Tyrannosaurus Rex aparece dominante al fondo.

Un malo gigantesco presume de horca.



CONTINUARÁ... *Más noticias sobre el encantador Sprocket el próximo mes.*

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Hasta ahora, esta aventura con zombis, brillante y aterradora, estaba reservada a los usuarios de PlayStation. Pero, hete aquí que le ha llegado el turno a la N64. Si eres fácilmente impresionable, mejor que te saltes las páginas siguientes...

RESIDENT

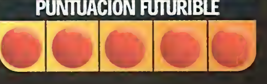
Las Investigaciones Especiales de M64 pueden llevarnos a recorrer medio mundo. Para echar un vistazo al espléndido *Resident Evil 2* nos hemos ido hasta Japón.



LA FICHA

RESIDENT EVIL 2	
DE:	Capcom
TAMAÑO:	512Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	SÍ
EXPANSION PAK:	SÍ
RUMBLE PAK:	SÍ
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



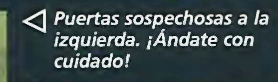




Una postura muy valiente, pero la pistola por defecto de Leon no puede competir con esos zombis.

Cámara fija y vistas que quitan el sentido en las salas prerrenderizadas.

Puertas sospechosas a la izquierda. ¡Ándate con cuidado!



Un zombi por los suelos. Parece muerto... pero no, acaba regresando del más allá. ¡Por mis muertos!



Leon lleva el mismo peinado que Julio Iglesias hijo.



Puesto que puedes llevar pocos objetos a la vez, guárdalos en los baúles y utilízalos más tarde.



EVIL 2

VISTA INTERIOR

Incluso nosotros no creíamos posible que Capcom pudiera atestar *Resident Evil 2* en un solo cartucho. Pero sucede que han hecho mucho más que eso...

escenas de video

¿Escenas de vídeo prerrenderizadas y en alta resolución? ¿En cartucho? ¡Para de pellizcarte! Capcom ha hecho lo que parecía imposible. Por medio de un ingenioso método de compresión de vídeo, se las has arreglado para incorporar cada una de las escenas de vídeo de la versión PlayStation de *Resident Evil 2*, sin recortes, en el cartucho de N64: deslumbrante. Y a pesar de lo que nos gustan las escenas de vídeo en tiempo real (y *Resi 2* utiliza muchas de propias), es increíble contemplar en la N64 unos gráficos que podrían equipararse a películas de la talla de *Toy Story* o *Antz*.

acceso inmediato

Por supuesto, el formato en cartucho aún ofrece todos los lujos que cabría esperar. Para disfrazar los tiempos de carga, el juego original para PlayStation visualizaba la animación de una puerta que se abría chirriando cuando pasabas de una sala a otra. Sorprendentemente, la puerta vuelve en la versión N64, pero el tiempo es mucho menor, con lo que el suspense se mantiene y el número de segundos que pasas jugueteando con los botones entre áreas se reduce.

personajes extra

Resident Evil 2 ocupaba dos CD en el juego original, por lo que la durabilidad está asegurada; especialmente porque existe la posibilidad de jugar como uno de los dos personajes (Leon y Claire), con puzzles y situaciones específicas para cada uno, y la promesa de personajes ocultos con aventuras propias e individuales a tu disposición después de terminar el juego. Además, y exclusivamente para la N64, hay un nuevo *Randomizer* (generador aleatorio), que mueve objetos a nuevas posiciones una vez acabado el juego.

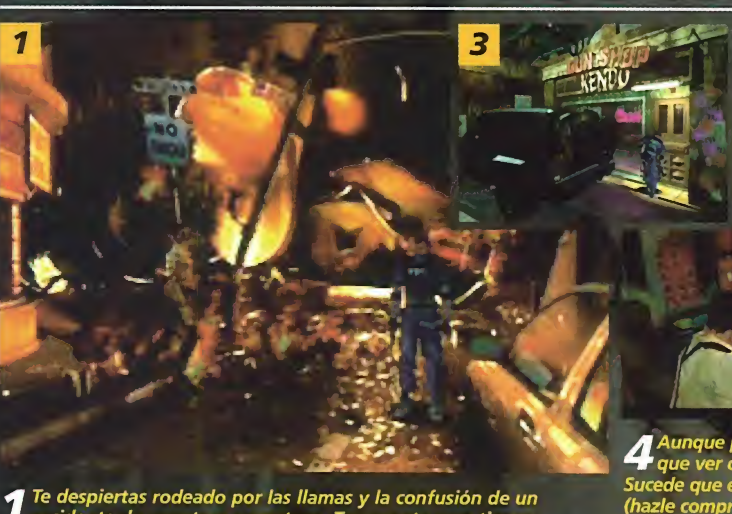
álbum de bonus

¿No tienes bastante? Pues ahí va el álbum de recortes, otro privilegio para los usuarios de N64. Escondidos en lugares secretos por todo el juego, hay artefactos y fragmentos de historia de todos los juegos de *Resident Evil* hasta el momento. Puedes guardarlos en el álbum de recortes y rebuscar entre ellos (por placer o para encontrar pistas e información que te sirvan para desentrañar la historia). Con todos estos extras, no nos sorprendería que un montón de jugadores de PlayStation decidiese tomar su máquina y montar un tenderete en la calle.

GO! GO!

LA CALLE DE LOS HORRORES

Unos segundos después de tomar el control de Leon, Resident Evil 2 te sumerge en lo más profundo de una acción palpitante basada en zombis. Echa un vistazo...



1 Te despiertas rodeado por las llamas y la confusión de un accidente de carretera espantoso. Tan pronto y ya tienes compañía, en forma de zombi sediento de sangre (a pesar de ir bien vestido). ¡Corre!



2 ¡Qué distinto de una típica tarde de sábado en plena calle mayor! Más te vale desenfundar la pistola y acabar con esos seres de andares cansinos, antes de que te devoren las piernas.

3 ¡Aleluya! Una armería. Una oportunidad de armarte hasta los dientes, y tomar un merecido descanso antes de poner tu vida en peligro...

4 Aunque primero te las tendrás que ver con el propietario. Sucede que está un poco escamado (hazle comprender que no eres un ser de ultratumba y bajará el arma).

5 Mal hecho, porque este grupito de atractivos caballeros aparecen en escena por la izquierda y lo despedazan. Suerte que tienes munición a mano para dar a esos zombis un buen recibimiento.

6 En la próxima esquina hay una furgoneta abandonada y llena de balas, que puedes añadir a tu colección. Llévate una buena provisión, pues más tarde no te será tan fácil conseguir munición.



7 Antes no podías acceder a la pista de baloncesto, pero desde que encontraste la furgoneta los zombis han echado abajo la valla. Con este ángulo de cámara, te resultará un poco más complicado apuntar.

8 No todos los escenarios de Resi 2 son decorados de fondo, la mayoría son en 3D: sólidos y accesibles. Leon puede saltar a este contenedor de basura y trepar por la valla.



9 Es mejor pasar de largo de esta conmovedora escena: una banda de zombis celebra un banquete a costa de una pobre víctima. La calidad de los gráficos hace que primeros planos como éste sean una gozada para la vista.

10 El interior de un autobús abandonado. Fíjate en el ángulo de la cámara, escogido con toda crueldad: estás atrapado en un espacio cerrado, que resulta aterrador, sin saber qué es lo que se avecina.

MUERTE FINGIDA
Una de las peculiaridades de Resi 2 es la especial resistencia de los zombis. No se quedarán ahí tumbados, no. Llena el cuerpo de plomo a un rostro pálido y caerá al suelo muerto, en apariencia. Sin embargo, en cuestión de segundos, se sacudirá, volverá a la «vida» y continuará su implacable ataque (no muy buenas noticias si en ese momento estabas pisoteándole, pues te agarrará de los pantalones). Para acabar con él definitivamente, necesitarás acribillar su frágil forma hasta que suelte el último gemido, entonces se le desintegrará la cabeza en una lluvia de fragmentos de cerebro y cráneo. Mmmm.



¡Esta es la refinitiva! *Resident Evil 2* se está perfilando como el juego que podrá ¡por fin! demostrar que la modesta Nintendo es capaz de hacer lo mismo -y mucho más, por supuesto- que esa caja gris de Sony. El monstruoso cartucho de 512 Mbits supone una bofetada a esos «no se puede hacer», «imposible», dirigidos contra la N64 y que miles de veces habrás oído. Lo mismo que todas las aventuras repletas de zombis y sangre, este juego te producirá escalofríos.

A disposición de los usuarios de PlayStation desde hace cierto tiempo, *Resident Evil 2* vendió un millón de copias –sólo en Japón– durante los dos primeros meses. Las emociones de esmerada calidad cinematográfica que, a diferencia de otras «películas interactivas», no disminuían ni una pizca la diversión, fueron las culpables de tal éxito. *Resi 2* (como se le llama cariñosamente) viene cargado con una historia de trasfondo y mucha ambientación, y en unos pocos meses, tendrás la posibilidad de comprarlo en forma de cartucho sin tiempos de carga y muchos extras.

La trama se ajusta a los cánones del clásico thriller. Leon S. Kennedy, un joven oficial de policía con un brillante futuro, ha sido reclutado por el cuerpo de policía de Raccoon City ante el recelo de los ciudadanos por una serie de misteriosos accidentes. Cuando Leon llega a la ciudad, en vez del bullicioso vecindario que se había imaginado, encuentra una ciudad fantasma poblada por zombis que vagan a sus anchas, alimentándose de los cuerpos sin vida de los ciudadanos. Como es lógico, tan pronto como éstos echan el ojo al agradable servidor de la ley, se les hace la boca agua pensando en una brocheta de poli.

En su búsqueda de la verdad que se esconde tras la espeluznante metamorfosis de Raccoon, Leon recorrerá las calles devastadas y las alcantarillas de la ciudad, hasta llegar al extraño laboratorio de la colina, verdadero meollo del misterio. Te llevará tiempo acostumbrarte a la mezcla de fondos planos en alta resolución y movimiento en 3D auténticas (parecido al exterior del Templo del Tiempo de Zelda), y más con el sistema de control de girar y correr. Pero, después de practicar, podrás correr en círculo alrededor de esos muertos vivientes que se mueven arrastrando los

TECNOLOGÍA *A pesar del montón de puzzles para devanarse los sesos y objetos, básicamente Resi 2 va de sangre (a chorros).*



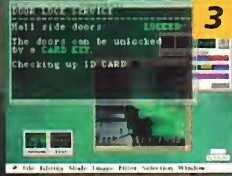
△ Una imagen de la introducción prerrenderizada. Todo un lujo.

VIOLENCIA POLICIAL



1 *El primer día de trabajo para Leon. La comisaría central está completamente vacía. O eso parece...*

2 *Como en las mejores películas, Leon encuentra el cuerpo bañado en sangre de una víctima moribunda. Antes de pasar a mejor vida, consigue farfullar unas palabras y entregarte una tarjeta electrónica.*



3 *La tarjeta se utilizará en el primero de los puzzles que hay en Resi 2, todos ellos basados en objetos. Úsala en el ordenador de la sala contigua para abrir la doble puerta.*

4 *Fíjate bien a ver si ves algún baúl; puedes almacenar objetos en su interior para recuperarlos más adelante. Abre cualquier baúl de Resi 2 y ¡magia!: los objetos que habías guardado aparecerán en éste.*

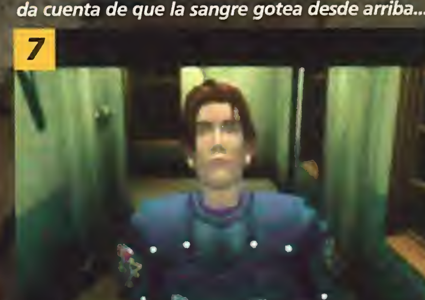


5 *Leon camina por el pasillo y cuando pasa junto a una ventana, la cámara cambia súbitamente de ángulo. Algo está observándole. ¿No estás asustado?*



6 *Tumbado en el suelo de la siguiente sala hay un hombre. ¡Decapitado! Reprime las ganas de vomitar, porque un reguero de sangre recorre el pasillo...*

7 *Aquí el juego se mezcla a la perfección con una escena de vídeo en tiempo real. Leon se da cuenta de que la sangre gotea desde arriba...*

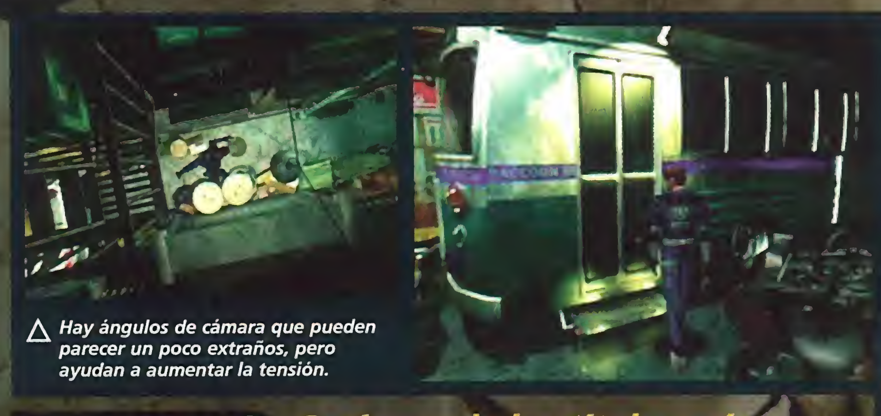


8 *Ah, aquí es donde empiezan los problemas. Un monstruo conocido como The Licker te saluda de forma cortés y breve, antes ir a por ti. Ya puedes empezar a gritar.*



9 *De nuevo, el juego te ofrece el ángulo de efecto más aterrador, desde el cual apuntar y disparar es más complejo.*

10 *Dispárale varios tiros a la cabeza y tendrás a Licker licuado. Si te sientes mal, al final del pasillo encontrarás escondidas unas hierbas revitalizantes.*



△ *Hay ángulos de cámara que pueden parecer un poco extraños, pero ayudan a aumentar la tensión.*

◁ *El autobús está fuera de circulación. Entonces, ¿por qué los zombis se han empeñado en hacer de turistas?*

▷ *Claire parece débil y asustada, pero no te dejes engañar por las apariencias.*



△ *Cada esquina oculta un nuevo horror. Excepto ésta, creemos.*

VEREDICTO ***Será uno de los títulos más emocionantes, inquietantes y apasionantes que llegues a jugar nunca.***

pies (como las muñecas de Famosa), y descargar munición con facilidad contra los perros mutantes y los Lickers, repugnantes seres de aspecto arácnido.

A pesar del montón de puzzles para devanarse los sesos y objetos, básicamente Resi 2 va de sangre (a chorros). Los zombis se lanzan a las piernas y les pegan bocados, líquido rojo gotea de cuerpos decapitados hasta formar charcos, y monstruos moribundos prácticamente explotan en una cascada de sangre y tejido sinuoso. Un sentido de premonición te hace palpar la violencia: ángulos de cámara, sonido y sombras se han empleado para que el hecho de doblar una esquina se convierta en una experiencia angustiosa, que hace sobresaltarte a la más mínima.

Si todo va según lo planeado –y Capcom está inmersa en los últimos retoques– Resident Evil 2 será uno de los juegos más emocionantes, inquietantes y apasionantes que llegues a jugar nunca. La versión Nintendo parece que provocará más de un desmayo entre los usuarios de PlayStation, debido a los gráficos de alta resolución, el sonido surround y la multitud de extras ocultos; y es, ciertamente, una de las experiencias más atrevidas para la N64. Nos tiembla el cuerpo de sólo pensarlo.

¡A POR EL ARSENAL!

El amplio despliegue armamentístico de Res Evil 2 no te decepcionará. Además del revólver de 9mm que utiliza la Policía (que apenas te servirá para hacer algún rasguño a esos muertos errantes), deberás encontrar una escopeta, un Uzi e incluso una ballesta. La escopeta es la más potente, y en tus andanzas aventureras podrás ir reformándola con varios accesorios hasta convertirla en algo parecido a un tanque. Por si eso no fuera suficiente, hay un lanzagranadas para esos momentos de malabarismo a lo Turok.



CONTINUARÁ... Prepárate a leer una review de *Resident Evil 2* en unos pocos meses. Empieza a buscar vendas...

PRECEDENTES EN 64 Hemos publicado tres intrigantes diarios de *Shadowman* en los últimos números.

SHADO

Asesinos múltiples, vudú, magia y zombis que explo

Hace mucho que esperamos este juego sangriento de seres oscuros y luchadores aficionados al vudú. Y si alguno de vosotros está harto de encantadores dinosaurios verdes y fontaneros bigotudos (aunque parezca increíble, los hay), que se prepare para el horror.

¿Por qué? Pues mira, creemos que cualquier juego que se relacione con el fin del mundo y los dominios de los muertos y unos cuantos asesinos en serie y rituales de vudú y el Rey Lagarto es una novedad en la N64 y merece una mención especial. Además, tiene mucho más...

¿Y es bueno? Tenemos el cartucho en nuestras manos, que tiemblan. *Shadowman* es el primer *gran* juego de la temporada. Hemos jugado con él hasta la extenuación. Nos lo hemos acabado. Hemos visto todo lo que hay a la vista y mucho de lo oculto. Es decir, que podemos contártelo todo. O casi. El miedo no se puede explicar.

LA FICHA

SHADOWMAN	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

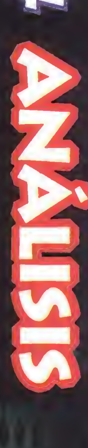
10.990 pesetas

Señoras y señores, bienvenidos a un mundo de pesadilla: *Shadowman*.

Shadowman en la Undercity, con una Violator en su mano. ¡Qué pistola! ¡Qué juego!

Hay un área secreta dentro del bote. Cárgate los muros para encontrarlo.





WMAN

tan. Aquí está Shadowman...

LAS ALMAS

El objetivo principal del juego —aparte de detener a Los Cinco y destruir Legión— consiste en encontrar Almas Oscuras. Hay ciento veinte en todo el juego y cuando las consigues puedes pasar por los portales que te dan acceso a otros niveles.

ALMAS OSCURAS

Encerradas en crisálidas llamadas Govi, las Almas Oscuras también son perseguidas por Legión. Cuantas más consigas, más difícil te será alcanzar el resto, ya que se esconden en áreas de muy difícil acceso. Y a muchos de estos lugares sólo puedes acceder cuando tienes los tatuajes Gad.



△ Un Alma Oscura en todo su purpúreo esplendor.

PORTALES ATAÚD

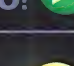
Esas imponentes estructuras están en los Senderos de Sombra, y más allá. Cada una de ellas te llevará a un nuevo espacio con cosas importantes. Para poder abrir una de las puertas, tendrás qaue tener un cierto número de Almas Oscuras.



△ El poder de las Almas Oscuras fluye a través de Shadowman y...

◁ ... ¡Anda! ¡Es capaz de abrir la puerta!

GO! GO!



MODUS OPERANDI

Shadowman transcurre sobre todo en dos mundos: Liveside (el lado de los vivos) y Deadside (la Zona Muerta). Mike LeRoi vive en Liveside, y su oscuro alter ego, *Shadowman*, vive al otro lado. Si abres los portales ataúd podrás acceder a los niveles de la Zona Muerta, y cuando hayas accedido a según qué nivel, podrás moverte entre los mundos siempre que quieras. La estructura del juego es tal que deberás cambiar de mundo cada dos por tres para dar con algunas novedades, y de paso abrirás enormes zonas secretas. Aquí tienes un pequeño resumen de todos los niveles del juego (ten en cuenta que son enormes), con algunas pistas para que sigas siempre la mejor ruta y puedas llegar a Legión, el objetivo final del juego.

LIVESIDE

BAYOU PARADISE, LOUISIANA BAYOU

Aquí empezarás la partida. Dirígete a la iglesia que se ve a lo lejos para dar con Nettie, antigua sacerdotisa vudú y fuente de información. Te dará la pistola Desert Eagle y un osito de peluche que perteneció a Luke (el hermano muerto de Mike), y que sirve de enlace a la Zona Muerta.



Dentro de la iglesia encontrarás a Nettie, la sacerdotisa vudú.



Esa iglesia que se ve a lo lejos es tu primer objetivo.



GUARIDAS DE ASESINOS EN SERIE

Los Cinco están en Liveside, y la única forma de llegar a sus escondrijos respectivos es a través de los escindidos, que se encuentran en la Cámara de Cisma del Manicomio. Sin embargo, como Mike LeRoi no puedes herirlos, así que antes de pararles los pies debes buscar la manera de sacar a Shadowman de la Zona Muerta para traerlo al mundo real...

PRISIÓN DEL CONDADO GARDELLE

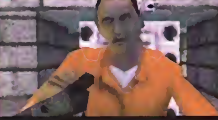
Encontrarás a tres de los Cinco aquí, sembrando el caos en medio de un motín en la prisión. La prisión es muy grande, y deberás vértelas con zombis decapitados y cabezas que explotan.



Vaya por dios, un zombi sin cabeza. Y seguro que ese del suelo se levanta en menos de un minuto.



Milton Pile: veterano del Vietnam, asesino en serie. Un gran tipo.



Don't you get uppity with me.

Dr. Victor Batrachian. Más conocido entre sus pacientes como doctor Muerte.

MORDANT STREET, NEW YORK

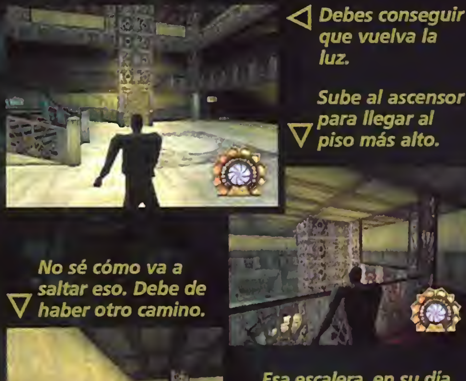
En este entorno neoyorquino encontrarás el refugio de Avery Marx, el "Asesino de la Mejora del Hogar". No hay luz, así que necesitarás una linterna para no perderte.

Debes conseguir que vuelva la luz.

Sube al ascensor para llegar al piso más alto.

No sé cómo va a saltar eso. Debe de haber otro camino.

Esa escalera, en su día, conducía a alguna parte. Pero ahora ya no.



METRO DE LONDRES

Un nivel muy conseguido que se ambienta en la auténtica línea de metro londinense de Down Street. Aquí encontrarás al inefable Jack, el Destripador...



El ataque de un perro muerto viviente. Ya me habían dicho que el metro de Londres era algo peligroso.



No puedes matar a Los Cinco como Mike LeRoi. ¿Cómo te lo vas a montar?



Cruza la vía hacia el otro lado.

El auténtico Jack el Destripador. Lo imaginaba de otra manera.

ZONA MUERTA

TEMPLOS GAD

Dentro de los Templos Gad encontrarás la maquinaria arcana que grabará poderoso tatuajes en tu cuerpo. La razón es sencilla: los Gads ofrecen a Shadowman habilidades especiales que son de mucha utilidad

TEMPLO DEL FUEGO

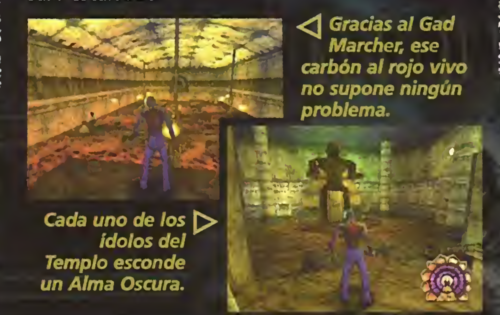
Aquí encontrarás al Gad Toucher, que permite a Shadowman empujar bloques al rojo vivo y colgarse de cornisas en llamas. Es el Templo Gad más sencillo, y sirve para abrir boca ante lo que está por llegar.



En los templos parece que estés en un juego de plataformas. Ten cuidado con esos martillos, ¿de acuerdo?

TEMPLO DE LA PROFECÍA

Aquí encontrarás el Gad Marcher. Cuando esté grabado en el cuerpo de Shadowman, nuestro oscuro héroe podrá andar sobre carbón caliente sin salir escaldado.



Gracias al Gad Marcher, ese carbón al rojo vivo no supone ningún problema.

Cada uno de los ídolos del Templo esconde un Alma Oscura.

TEMPLO DE LA SANGRE

Es el templo más complicado, gracias a algunos puntos en los que deberás saltar o colgarte. El Gad Nager te permite nadar por la lava, una habilidad que te conducirá a algunos escenarios enormes.



Aquí hay un montón de lava. Está caliente, y hace daño, pero a nuestro héroe no parece importarle.

LOS PORTALES ÓSEOS

Aquí vive Jaunty, una enorme serpiente irlandesa con sombrero que en lugar de cara tiene una calavera. Es tu segundo contacto amistoso en Shadowman, y custodia las Portales Óseos, de aspecto costillar, que conducen a las profundidades de la Zona Muerta y, en última instancia, al Asilo.





EL PÁRAMO

Esta zona desolada contiene, entre otras cosas, el norme Templo de la Vida, en el que puedes cambiar 100 Cadeaux por un pedazo extra de tu medidor de vida. En los Páramos también encontrarás la entrada a los Senderos de la Sombra, donde te esperan los Portales Ataúd.

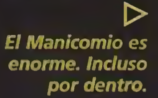
ESTACIONES MANICOMIO

El altísimo Manicomio, hogar de Legión, es tan grande que la única manera de llegar a las zonas de conexión que hay dentro es mediante un transporte: por eso existen los niveles de las Estaciones Manicomio, que enlazan localidades lejanas mediante un sistema de lanzaderas.

ENTRADA

Al cruzar la Entrada, hay dos rutas; no podrás acceder a la segunda hasta que dispongas del Gad Toucher. Podrás ver un primer plano de los horrores que te esperan dentro del Manicomio...





El Manicomio es enorme. Incluso por dentro.

CATEDRAL DEL DOLOR

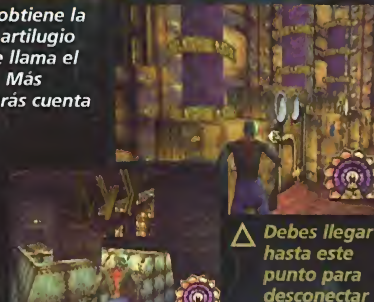
Aquí puedes llegar hasta Los Cinco. Las Cámaras ocultan cinco Escindidos, puntos umbral que conducen al escondrijo de alguno de los asesinos en Liveside.



Uno de los cinco Escindidos. Es asqueroso, ¿verdad?

BLOQUEO DE MOTOR

El Manicomio obtiene la energía de un artilugio gigante que se llama el Motor Oscuro. Más adelante te darás cuenta de que debes desconectarlo si quieres superar la misión y seguir hacia Legión. Pero, ¿cómo te lo vas a montar?



Debes llegar hasta este punto para desconectar el Motor Oscuro.

CENTROS MANICOMIO

Estas zonas disparatadas del Manicomio están repletas de Almas Oscuras; debes explorarlas a fondo si quieres cruzar por alguna de los Portales del Alma que hay más adelante. Cuando ya tengas los tres Gads, volverás una y otra vez a lo Centros...

JAULAS

Para llegar al nivel propiamente dicho, accederás mediante un fantástico tren de ensueño de hierro forjado. Allí te esperan cantidad de cuerdas, jaulas móviles y otros obstáculos.



SALAS DE JUEGO

Uno de los niveles más complicados de Shadowman. Una piruleta de carne que se arrastra tintinea en el fondo a medida que te desplazas con miedo por unas salas de baldosas blancas manchadas de sangre.



LAVADUCTOS

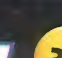
En este nivel, el Gad Marcher y el Gad Nager son de vital importancia, ya que los Lavaductos están repletos de magma en ebullición, y para conseguir gran parte de las Almas Oscuras deberás cruzar o nadar bajo la lava.

CIUDAD SUBTERRÁNEA

Debajo del Manicomio, en las profundidades, tenemos la Ciudad Subterránea, un entorno oscuro, terrorífico y envuelto en una niebla perpetua. Es uno de los últimos niveles del juego, así que resulta muy difícil encontrar las Almas Oscuras.



GO! GO!





NETTIE Y JAUNTY
Dos de los personajes de Shadowman que van a tu favor. Nettie, la sacerdotisa vudú, ha tenido una visión



del Apocalipsis, y ella es quien te envía en primera instancia a tu aventura. Si vuelves a verla durante la partida te dará pistas para saber lo que debes hacer a continuación, y también los nombres de los items que debes buscar.

Jaunty es la serpiente irlandesa que custodia los Portales Óseos de la Zona Muerta. Es más detallista que Nettie, e incluso te ofrece información bastante específica.

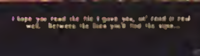


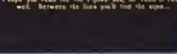
FUERA RUIDOS
Como ya todos sabréis, Shadowman incluye más de una hora de diálogos, que no es moco de pavo. De hecho, es la razón principal por la que el juego ha pasado de un cartucho de 128 Mbits a uno de 256.



Las voces son, en líneas generales, espléndidas. Cuesta acostumbrarse un poco al acento caribeño de Nettie, al igual que a la jerga irlandesa de Jaunty, pero son una maravilla. La voz de Shadowman es aguda y oscura, pero una de las mejores es la del Doctor Victor Batrachian. Cada vez que oigas algo como "Soy el Rey de los Lagartos", un escalofrío recorrerá tu espalda. Seguro.







EL ARSENAL DE LOS CONDENADOS

En Shadowman nada es lo que parece. Todos los niveles son enormes, y a su vez incluyen zonas secretas igual de grandes; los asesinos en serie son más duros de pelar de lo que parece a primera vista, y las armas de vudú arcano de Shadowman tienen un poder concentrado...

LA DESERT EAGLE/SHADOWGUN

La pistola Desert Eagle que Nettie le da a Mike LeRoi al principio de la partida no está nada mal. Pero en la Zona Muerta, se transforma en la Shadowgun. Mata a un enemigo y podras transforma su fuerza vital en energia para ti. También puede cargarse con la energia de las Almas Oscuras que consigas, por lo que se va haciendo mas potente a medida que avanzas.

△ Una bestia de la Zona Muerta aniquilada gracias al poder de la Shadowgun.

EL ASSON

El Asson es la única arma vudú que no tiene un uso alternativo. Aparece descrita como el sonajero sagrado del Mambo, y consta de la calavera y la espina dorsal de una víctima desafortunada. Dispara una potente bola de fuego que incinera a los enemigos.



El Asson es una de las primeras armas vudú que encontrarás. ▽



FLAMBEAU

Otra arma que lanza fuego: su llama constante puede servir también de antorcha, y produce unos destellos alucinantes en las puertas cercanas. También puede quemar las puertas de carne que están adornadas con el símbolo de una llama roja para acceder a zonas e items secretos.





△ Es un arma potente pero lenta.



△ El Flambeau en plena acción.

MARTEAU

Esta antigua mandibula lanza multitud de llamaradas, tras golpearla, que envuelven al enemigo. Si además golpeas cualquier Tambor Rada con el Marteau (parecen unos bongos, y suelen colgar de los árboles), descubrirás una sala adyacente.

Lo que se interponga en su camino va a acabar bien asado. ▽





△ Gracias al Marteau podemos ver algunos de los espectaculares efectos de luz de Shadowman.

BATON

Está en el Templo de la Vida, y es una especie de lanza que en realidad dispara un rayo de energia. Pero también sirve para algo más. Si lo metes en los pequeños altares que hay en cada nivel, podrás acceder a otro altar que suele estar en un lugar de difícil acceso.



△ Es una lanza muy poco corriente.



Inserta el Baton en uno de estos altares para transportarte hasta otro altar. ▷

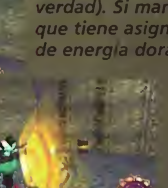
CALABASH

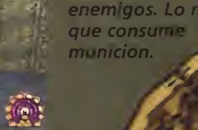
Es una especie de bomba arcana, y sus efectos son del todo letales. Si la haces explotar en las zonas marcadas con el Calabash Veve descubrirás items escondidos y Almas Oscuras.

△ ¡Boooom! El Calabash descubre una zona secreta.

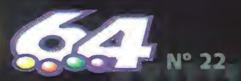
ENSEIGNE

La Enseigne no es un arma, sino un escudo de piel (creemos que es piel de verdad). Si mantienes pulsado el botón que tiene asignado creará una barrera de energía dorada que te protegerá de casi todos los ataques enemigos. Lo malo es que consume munición.





△ Mira qué bonito. Y también la mar de útil.



ARMAS EN LIVESIDE

También hay algunas armas normales que sólo pueden utilizarse en Liveside, pero van de perlas cuando te mueves entre zombis sin cabeza y asesinos en serie muy enfadados.

0.9 SMG AND MP.909



Un par de preciosas ametralladoras automáticas. La MP es la más potente de las dos, mientras que la SMG se parece un monóton a la ZMG de GoldenEye (una especie de Uzi).

ESCOPETA

No hay juego de disparos que valga la pena si no dispone de escopeta. Es lenta, y necesitas años para recargarla, pero dispara a bocajarro y verás como el objetivo no vuelve a levantarse en menos que canta un gallo.



EL VIOLATOR





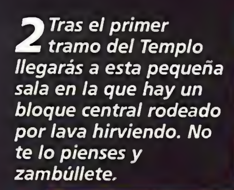
Un arma de calidad. No es exclusiva de Liveside, ya que se encuentra en la Zona Muerta. Puedes utilizar a esta bestia en ambos lados con impunidad. Se acopla al puño de Shadowman, gira de forma amenazadora y está formado por tres cuchillas bien afiladas. Sin embargo, lo mejor de todo es que rebana a un enemigo en cuestión de segundos, y no deja más que un batiburrillo de sangre y vísceras.

SECRETOS EN LA SOMBRA

Las zonas secretas lo son todo en *Shadowman*, y verás que casi todos los niveles del juego contienen amplios tramos secretos. Aquí tienes el ejemplo de una de estas áreas, en el Templo del Fuego, lugar en el que conseguirás el Gad Toucher.



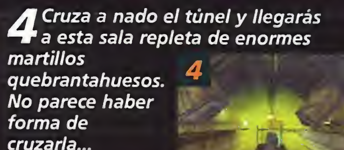
1 Cuando hayas recogido el Gad Nager en el Templo de la Sangre, vuelve al Templo del Fuego. El Gad Nager te permite nadar por la lava, y eso te servirá más adelante, cuando busques Almas Oscuras por todas partes.



2 Tras el primer tramo del Templo llegarás a esta pequeña sala en la que hay un bloque central rodeado por lava hirviendo. No te lo pienses y zambúllete.



3 ¡No te lo pierdas! Un túnel subterráneo. No obstante, si intentas cruzarlo sin el Gad Nager, la lava hirviendo te quemará vivo, y nos parece que eso no te iba a gustar demasiado.



4 Cruza a nado el túnel y llegarás a esta sala repleta de enormes martillos quebrantahuesos. No parece haber forma de cruzarla...



5 ¡Ajá! Aquí, en la cornisa de la derecha, hay un interruptor. Ve hacia él y pulsa el botón de acción (C-izquierda). Ahora pasará algo.

6 Aquí lo tienes. Una cuerda se descolgará desde arriba y te permitirá llegar a la plataforma que conduce a la salida. Sube y crúzala.

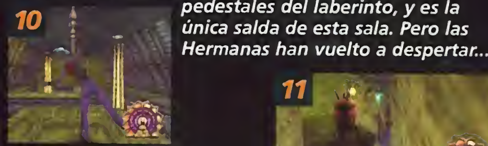


7 Por desgracia. al activar la cuerda has despertado a las Hermanas de Sangre, las vigilantes de las Almas Oscuras, que intentarán hacerte la vida imposible en los Templos Gad.

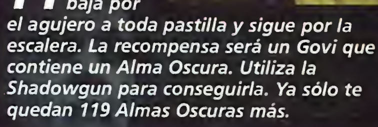
8 Acaba con ellas y sal de la estancia: llegarás a esta zona en la que hay un laberinto salpicado con postes de luz que caen del techo.



9 Cruza el laberinto. Al final encontrarás otro interruptor. Si lo accionas aparecerá otra cuerda desde lo alto del laberinto.



10 Vuelve a cruzar el laberinto y trepa por la cuerda: llegarás a un agujero sobre los pedestales del laberinto, y es la única saldia de esta sala. Pero las Hermanas han vuelto a despertar...



11 Así que baja por el agujero a toda pastilla y sigue por la escalera. La recompensa será un Govi que contiene un Alma Oscura. Utiliza la Shadowgun para conseguirla. Ya sólo te quedan 119 Almas Oscuras más.

ESTO ES MUY CÓMIC-O

El juego de Shadowman se basa, como era de esperar, en el cómic de Shadowman, al igual que Turok se basa en el cómic del mismo nombre (por supuesto, las dos publicaciones son propiedad de Acclaim). Para ser más exactos, se basa en los seis primeros números del cómic, cuyo guión escribió Garth Ennis, al que quizá algunos conozcáis merced a otros cómics de miedo tales como Hellblazer y, más recientemente, Preacher,



ambos de una calidad excepcional. Resulta curioso que otro de los guionistas de Hellblazer, Jamie Delano, también se pasó al equipo de guionistas de Shadowman, por lo que podemos asegurar que la flor y nata del mundo de los cómics de terror algo ha tenido que ver, aunque sea de forma indirecta, con el estupendo juego de Acclaim.

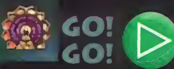
OSO-BUS

Cuando ya has ganado el acceso a un nivel en particular, puedes volver siempre que quieras con la ayuda del osito de peluche de Luke. Luke es el hermano muerto de Mike LeRoi, y Mike si siente responsable de



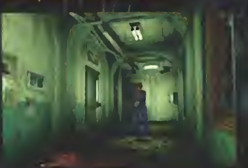
su muerte. Por eso, el osito sirve de enlace con la Zona Muerta. Cada vez que lo utilices, te verás abducido por una especie de túnel negro con una luz brillante al final, mientras que Luke chilla "¡venga, tortuga!". Un poco extraño, la verdad.







TERROR A TRES BANDAS
1999 lleva camino de convertirse en el año del terror para la N64. En primer lugar llegó Castlevania, ahora tenemos Shadowman, y pronto entrará en escena Resident Evil 2. Todavía no hemos jugado a una versión completa de Resident Evil 2, pero una cosa está clara: Shadowman es mil veces mejor que Castlevania. El juego de Konami estaba bien, con todos esos



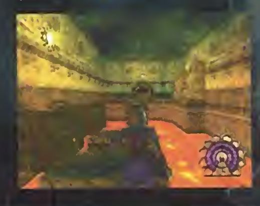
vampiros pululando, pero también abusaba en exceso de un recorrido de agobiantes saltos, cada vez más pesados a medida que avanzabas en el juego. Shadowman supera con creces todos los aspectos que ambos títulos tienen en común.



¡SALTA CONMIGO!
Como cualquier juego en 3-D que se precie, Shadowman también cuenta con la dosis correspondiente de saltos, escaladas y balanceos. Sin embargo, lo mejor de todo es que en todo el juego sólo hay un momento que resulte un tanto crispante, y se encuentra en el tercer Templo Gad, el Templo de la Sangre. El camino que conduce al Gad que se marca a fuego en tu cuerpo



es tortuoso como pocos, y cuando consigues llegar, debes luchar contra las Hermanas de Sangre mientras saltas sobre unas plataformas que se hunden, rodeadas a su vez de lava. Con lo enorme que llega a ser el juego, no nos podemos quejar.



¡CON CINCO BASTA!

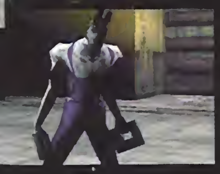
Accede al fichero de Nettie y darás con los perfiles de los Cinco del FBI, los despiadados asesinos en serie que Legión ha contratado para desencadenar el Apocalipsis. Son unos tipos muy malos, ya te darás cuenta cuando debas enfrentarte a todos ellos. Aquí tienes a nuestros dos favoritos.

AVERY MARX (EL ASESINO DE LA MEJORA DEL HOGAR)

Avery es una criatura temible y muy problemática, tal y como comprobarás cuando te enfrentes a él en su vecindario de Nueva York, oscuro y frío a causa del apagón. El mote de Avery es muy apropiado, ya que con los cuerpos de las víctimas, el muy macabro se hacía muebles para la casa.



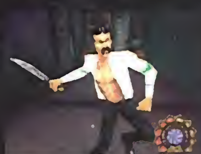
Es un tipo preocupante. Prepárate para dormir con la luz encendida a partir de ahora.



Avery Marx te persigue en la oscuridad gracias a sus gafas de visión nocturna.

JACK 2

Este energúmeno -de hecho, el Destripador original- vive en fantástico entorno del metro de Londres. Legión lo ha contratado para crear el Manicomio. Además de matarlo, debes encontrar su Schematic, los planos arquitectónicos del Manicomio y los Escindidos.





Jack el Destripador, arquitecto y asesino en serie.

Tu primer encuentro con Jack se produce en la escena introductoria.



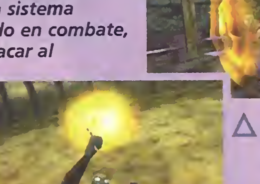
Más adelante te harán falta los planos del Manicomio de Jack.

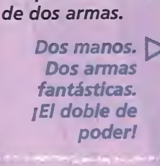
MOVIMIENTOS DE SHADOW

Mike LeRoi y Shadowman pueden ejecutar un montón de movimientos. El sistema de control se parece mucho al de Zelda, e incluye una llave que te permite hacer trizas al enemigo.

AMBIDIESTRO

Esto es genial. Shadowman puede cargar con un ítem en cada mano: la izquierda corresponde al botón Z y la derecha al B. Es un sistema estupendo, sobre todo en combate, ya que puedes machacar al adversario mediante un ataque combinado de dos armas.





Dos manos. Dos armas fantásticas. ¡El doble de poder!

Un combo de Violator y Enseigne. A mí no me gustaría ser la víctima.

VOLTERETA

Además de girar sobre ti mismo hacia adelante, si mantienes pulsado el botón R podrás rodar hacia un lado. Si llevas alguna arma desenfundada, puedes rodar y disparar a la vez. Es una pasada.





A punto de rodar y disparar en medio del motín en la prisión.

BALANCEOS

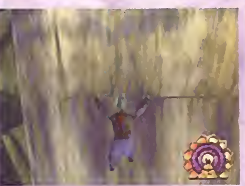
Shadowman puede colgarse de un poste o una cuerda y desplazarse a base de balanceos como un mono; esta habilidad va de perlas en los Templos Gad, ya que los obstáculos están a la orden del día.





Ten cuidado con las guadañas que hay en el Templo de la Sangre.

SALTO HACIA ATRÁS





Un movimiento genial. En ocasiones verás unas cornisas muy pequeñas (a las que Shadow puede agarrarse con la punta de los dedos para deslizarse por ellas con cuidado), frente a las cuales hay plataformas. Empuja hacia arriba el stick analógico y Shadowman colocará sus piernas contra la cornisa; a continuación pulsa Salto y nuestro héroe saltará hacia atrás, si hay suerte, sobre la plataforma.

Un movimiento muy útil, ya que es la única forma de alcanzar ciertas plataformas.

EL FACTOR RETRACTOR

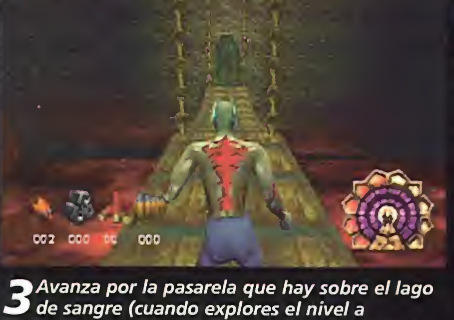
En Shadowman debes llevar a cabo muchas tareas si quieres acabar con éxito. Uno de los ítems más importantes del juego es el Retractor, un artilugio espeluznante que sirve para abrir los Escindidos. En todo el juego hay tres escondidos: aquí te explicamos cómo dar con uno de ellos.

1 Puedes encontrar una Capilla Retractor en el nivel de los Patios del Asilo. Para entrar en los Patios, primero debes cruzar a nado un complejo entramado de túneles repletos de sangre.

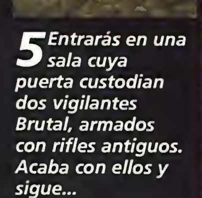


2 Saldrás a la superficie y te tenderán una emboscada. Después de acabar con los malos, ve hacia la puerta del mismo nivel y sigue avanzando.





3 Avanza por la pasarela que hay sobre el lago de sangre (cuando explores el nivel a conciencia verás que bajo el lago hay un montón de puertas sumergidas que conducen a las últimas partes del nivel.



4 En el túnel siguiente, gira a la izquierda y avanza por el pasillo de ladrillos.

5 Entrarás en una sala cuya puerta custodian dos vigilantes Brutal, armados con rifles antiguos. Acaba con ellos y sigue...

6 ... hasta llegar a la Capilla Retractor. Es impresionante. Seguro que te acuerdas de las imágenes que os mostramos el mes pasado en el artículo sobre Shadowman.

7 Dentro de la Capilla está el Retractor. Tan sólo tienes que pasar por encima para recogerlo. En el juego hay dos más, y los necesitarás para llegar hasta otros miembros del grupo de Los Cinco.

8 Utiliza el osito de peluche de Luke para trasladarte a la Catedral del Dolor, dentro de la cual se encuentran los Escindidos. Entra por una de las cuatro puertas de la izquierda y tira a la derecha de la sala.



9 En esta captura vamos hacia el Escindido de Jack el Destripador. Cuando subas pasarás por este "santuario".

10 Y aquí tienes al Escindido, un torso sin piel que, cuando se abre, se convierte en un enorme portal que conduce a Liveside.



11 Desenfunda un Retractor, utilízalo, y Shadowman lo colocará en el pecho del Escindido. No es muy agradable, pero debes hacerlo.

12 Pulsa el botón de Acción (C-izquierda) y te verás succionado hacia el Escindido. Prepárate para enfrentarte a nuestro amigo Jack.



MUNICIÓN CALAVÉRICA

Las armas de Liveside (incluido el Violator) se cargan con munición normal. No obstante, las armas de la Zona Muerta (Marteau, Asson y demás) hacen uso de un tipo de munición diferente que sólo se encuentra en la Zona Muerta. Se trata de unas pequeñas calaveras vudú doradas que aumentan la potencia de tus armas vudú. Pero cuanto más potente sea el arma, más calaveras



necesitará. Por ejemplo, el Flambeau necesita más que el Asson. Busca en cajas, barriles, bajo los Calabash Veves y detrás de las puertas de carne que tienen el símbolo de la llama roja (con el Flambeau) para hacerte con una buena provisión.



CADEAUX

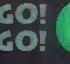
Son esa especie de conchas rojas que hay por Liveside y la Zona Muerta. Te encontrarás con cientos a lo largo del todo el juego, y debes recogerlas, ya que sirven para los niveles de energía de Shadowman alcancen cotas muy altas. Cuando hayas recogido 100 Cadeaux, dirígete al Templo de la Vida del Páramo y



podrás cambiarlas por un trozo extra para tu medidor de energía. Vas a necesitar tanta energía como puedas, más de la que puedes imaginar, para encarar el tramo final del juego.



GO! GO!



Un Duppie, uno de los habitantes más incordiantes de la Zona Muerta.

El Páramo: aquí puedes encontrar un montón de secretos. Espera y verás.



La entrada del Manicomio.

Así se abre un Portal Ataúd. Eso debe doler.



El tren que te conduce a las Jaulas.

Tres años de desarrollo, un condensadísimo cartucho de 256 Mbits y muchas ganas de hacer las cosas a lo grande. Tres cosas que Shadowman comparte con el inigualable Legend of Zelda. Aunque también hay una cuarta: Shadowman, ni más ni menos, es un ejemplo estupendo de la creación y la innovación en el mundo de los videojuegos elevados a la enésima potencia.

Ya desde sus inicios sabíamos que Shadowman iba a ser bueno, pero sólo cuando hemos jugado con el juego una vez acabado por completo hemos podido averiguar hasta dónde alcanza la magnitud de su excelencia. La oscura aventura de Acclaim es tan concienzudamente compleja, extensa y brillante, aporta una jugabilidad tan rica y espléndida, que no se puede explicar con palabras lo mucho que este juego es capaz de ofrecer para saciar todos tus sentidos. Shadowman es una aventura en tercera persona al estilo de Zelda y, en menor medida, al de Tomb Raider, para qué lo vamos a negar. Para ello despliega una trama espesa y sólida, con un montón de escenas explicatorias y más de una hora (¡una hora!) de diálogos grabados. Además, según Acclaim, se necesita un mínimo de 70 horas para completar el juego en su totalidad. Cuesta creerlo.

Pero lo más importante es entender la extensa pero muy bien enlazada estructura del juego. Cada uno de los 20 niveles del juego (aunque, al igual que en Zelda, no tienes por qué ir progresando de forma lineal) es enorme. Técnicamente, todos son auténticas maravillas; la primera vez que te plantas ante el Manicomio, casi te quedas sin aliento al contemplar su tamaño. Si quieres, puedes llegar e incluso entrar en la iglesia que se ve a lo lejos en el horizonte del nivel exterior del pantano de Louisiana. Y perderás la cuenta de las veces que entrarás en salas tan cavernosas que te costará creer que Acclaim haya sido capaz de conseguirlo sin echar mano de la niebla. Ni un poquito. No te equivoques, este juego es gigantesco en todos los aspectos, desde la durabilidad que supone la aventura hasta la inmensidad de las zonas que deberás explorar con Mike LeRoi y su otro yo fantasmagórico.

TECNOLOGÍA ***El juego consigue tratar un tema oscuro e incómodo sin recurrir a imágenes de excesiva crudeza.***

La primera vez que visites la Entrada del Asilo, puede que veas la mitad de su totalidad. Todo se ha diseñado con la intención de que se vuelva a visitar como mínimo una segunda vez; cuando ya tengas los Gads (cada uno de los cuales se encuentra en un templo), ante ti se



Un especie de Duppie con alas. Se empeñan en escupirte una especie de mocos verdes brillantes.



△ *Uno de los portales. Encontrarás uno cada vez que mates a uno de Los Cinco.*



Shadowman se prepara para machacar a alguien con el Marteau. ▷

△ *El Gad Toucher te permite agarrarte a esas columnas en llamas.*

abrirán nuevas áreas de exploración. Al nadar bajo un lago de lava puede que encuentres un túnel; al otro lado de una pasarela alfombrada de carbón al rojo vivo aparecerá una puerta que parece inaccesible; o tal vez te enfrentes a pesados bloques que te impiden el acceso a lugares desconocidos.

Parece que de antemano se haya tenido en cuenta la curiosidad del jugador, hasta el más mínimo detalle para, a continuación, enlazarlo y ajustarlo todo en busca de la perfección. En ningún momento te sentirás perdido o atascado; siempre hay una salida y una entrada clara para acceder a todos sitios. Acclaim sabe que el jugador querrá ver lo que hay más allá de lo que puede alcanzar: cómo acceder a esa puerta a la que sólo llega una cornisa milimétrica; por qué han colocado un Alma Oscura justo en un sitio bien a la vista al que no parece haber modo de acercarse. Es un juego que ofrece acción y reflexión a partes iguales. No pararás de barruntar y exprimirte el cerebelo a la vez que saltas con la esperanza de que haya algo al otro lado. Shadowman es un juego desafiante capaz de satisfacer al más exigente jugador, y ofrece multitud de posibilidades. Un logro del cual el propio Miyamoto podría estar más que satisfecho, y que te obliga a disfrutar de cada momento sin preocuparte nada más que de alcanzar la pantalla final.

DURABILIDAD ***Shadowman está repleto de tareas a realizar y secretos que desvelar.***

Y es que hay tantas cosas por hacer. Además de rastrear el Manicomio y las áreas de la Zona Muerta en busca de Almas Oscuras y volver a visitarlas una vez dispones de los Gads y los Poigne (brazaletes con pinchos que te permiten remontar las Cataratas de Sangre), debes encontrar, por ejemplo, los Retractors que abrirán las costillas de los Escindidos, las tres partes de la daga L'Eclipser (ya verás para que sirve), y mucha cosas más.

Pero no creas que el juego se limita a tener que hallar hasta el más pequeño secreto. Aunque al principio te parezca que un poco triste limitarte a almacenar suficientes Almas Oscuras para abrir más Portales Ataúd, la amenaza de los Cinco siempre planea por la atmósfera creando una fuerte tensión. Cuando avances hasta el momento en el que tengas la primera oportunidad de ganarles (aprovechando la circunstancia, ahí va una pista: no podrás conseguirlo con Mike LeRoi, y Shadowman no puede viajar a Liveside...), aparece en escena la vertiente más madura de Shadowman. El motín de la prisión es excelente, sobre todo cuando alcanzas a los tres asesinos en serie, y el Vecindario de Nueva York es envolvente en grado sumo. En un claro guiño a El Silencio de los Corderos, el asesino del edificio te persigue en la oscuridad con la ayuda de unas gafas de visión nocturna. Sin embargo, puede que lo mejor sea el Metro de Londres, todo un derroche de fantasía, comunicación y buen hacer que plasma a la perfección la angustia de una estación solitaria en plena noche mientras persigues a un asesino en serie.

Escena que nos conduce al género del terror del que hace gala este título. Es violento, al igual que muchos videojuegos de hoy en día, pero no es una violencia gratuita. Encontrarás zombis a los que les estalla la cabeza, pero sin duda lo más importante de ese estilo para adultos que persigue Shadowman es la atmósfera que pretende crear. Y sin duda toda la responsabilidad recae en una trama sólida hasta límites insospechados. Shadowman presenta un terror no tanto visual y gráfico como psicológico, que adopta elementos de películas tales como Seven, Hellraiser y La Escalera de Jacob, al tiempo que toma prestadas ideas de cómics como Preacher, Hellblazer, Sandman y otros muchos. El juego consigue tratar un tema oscuro y perturbador sin caer en la tentación de las imágenes chocantes y crudas. No obstante, debes saber que también hay rudeza (que quede claro que ni Mike LeRoi ni su otro yo son precisamente unos santos), y de ahí la recomendación de que los más peques se acerquen. Estáis avisados.

Pero aún nos quedan muchísimas cosas en el tintero, y es que no hay espacio en este artículo para todo lo que es destacable. El detallado registro del FBI, repleto de perfiles psicológicos e historiales criminales de Los Cinco, el libro de La Profecía, a tope de pistas y directas sobre un montón de cosas a través de una baraja de cartas vudú parecidas a las del Tarot, un impresionante modo en alta resolución... La lista sería interminable. Las críticas son pocas. Tanto en alta resolución como en resolución normal, el juego sufre de algunos trompicones, pero nunca tan importantes como para afectar a la jugabilidad. El control no es tan fluido y sensible como el de Zelda, pero está a años de luz de Lara Croft y sus posturitas.

En resumidas cuentas, lo que tenemos es el primer juego que sigue las enseñanzas de Zelda a la vez que apuesta por un tema tétrico, oscuro y difícil de tratar con mucha valentía. En este artículo hemos comparado en varias ocasiones a Shadowman con la obra maestra de Shigeru, pero no que no conduzca a equívocos: se trata de juegos muy diferentes. Shadowman está muy lejos de las proezas magistrales de Link; lo que en realidad comparten son unos mundos enormes y creíbles y una sensación sin igual de libertad e interacción. Shadowman aporta su forma de ver las cosas, y crea un juego que pensábamos que no íbamos a ver nunca, algo que, en términos de jugabilidad, ofrece una trama oscura y seria enlazada con una maestría sin par.

Shadowman es una joya oscura e inquietante de la corona reluciente de la N64. Abre la puerta, sumérgete en la noche y déjate seducir por sus encantos. No te arrepentirás.

sus más y sus menos

+

- Un desafío enorme.
- Jugabilidad muy equilibrada.
- Oscuro, tétrico y serio.
- ¡Asesinos en serie!

–

- La animación no es siempre fluida.
- Puede que para algunos sea demasiado duro.

Si esto te gusta...

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo, 99%
Miyamoto, más inspirado que nunca. El Mejor Juego de Todos los Tiempos.



9 GRÁFICOS
Una iluminación fantástica complementa unos gráficos nítidos y alucinantes.



8 SONIDO
Melodías adecuadas y efectos muy conseguidos.

9 TECNOLOGÍA
Acclaim ha sabido sacar todo el jugo a la N64.

9 DURABILIDAD
Un desafío enorme; para conseguir las 120 Almas Oscuras necesitarás unas 70 horas.

VEREDICTO
Shadowman es todo lo que esperábamos de él y mucho más. Desde ya, todo un clásico.



95%

64 STAR GAME

PRECEDENTES EN 64 En el número 19 de nuestra revista dedicamos un extenso artículo a *WWF Attitude*.



Este hombre te quiere. Lo mejor será salir por piernas.

Un tio gigantón con falda. Bienvenidos a la WWF.

Los luchadores se mueven con una gracia inusual en tipos tan pesados. Aunque siempre hay excepciones, claro.

Stone Cold Steve Austin contra... Stone Cold Steve Austin. Una pelea igualada.

El "especial aplatanado" de Calo hace estragos entre las féminas.

Esa luchadora de la derecha se parece un montón a Laura Pausini.

Puedes colocar la cámara donde quieras; en este caso, nadie sirve para qué demonios sirve semejante enfoque.

El público queda aplatanado con este enfoque, pero es que los momentos más emocionantes siempre suceden fuera del ring.

LA FICHA

WWF ATTITUDE

DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✓
GUARDAR EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗

DISPONIBLE: Sí

10.990 pesetas

LUCHA DONDE QUIERAS

Como pasa en los mejores títulos de lucha, las reglas se hicieron para quebrantarlas. Los luchadores que saltan del cuadrilátero y continúan dándose mamporros entre la audiencia petrificada están a la orden del día. De hecho, en *Attitude*, lanzar al rival por encima de las cuerdas es más fácil que nunca. No te pierdas tampoco la extensa gama de armas ilegales que tienes a tu alcance, desde bates de béisbol hasta mesas, pasando por televisores (que hacen un ruido alucinante cuando se lo estampas en la cabeza al pobre luchador de turno). Si no eres partidario del juego sucio, puedes desactivar las salidas del ring y las armas antes de cada pelea.

¿NO TE ANIMAS?

Si no sabes para qué demonios necesitan un cartucho de 256 Mbits como el de *Zelda*, lo único que debes hacer es mirar las entradas de los luchadores previas a las peleas. Verás los típicos fuegos artificiales y juegos de luz, pero en realidad los gráficos y el sonido de *WWF Attitude* son de una calidad que raya la emisión televisada. Cada luchador sube al ring tal y como hace en la vida real, acompañado de una versión bien larga digitalizada de su propia melodía. La variedad es bestial; desde los simples contoneos de Steve Austin para calentar al público hasta el terrorífico avance del Undertaker por un estadio en penumbra iluminado tan sólo por velas, mientras suena una tonada compuesta de campanas eclesiásticas...







La encantadora Sable saluda a sus fans. ¡Qué raro, todos son tíos!

La entrada del Undertaker te pondrá los pelos de punta. Revivirán los muertos.

ESTADÍSTICAS
Echa un vistazo a la pantalla de estadísticas que aparece después de cada pelea en *Attitude* y verás que los diseñadores se lo han currado de verdad. Las barra coloreadas, al estilo de las que aparecen cuando hay elecciones, que muestran la variedad de movimientos de cada jugador, son mucho más clarificadoras que la habitual avalancha de números. Además, en esta pantalla tienes la oportunidad de ver otra foto de tu luchador favorito con cara de pocos amigos. ¿Qué más se puede pedir?





WWF ATTITUDE

Más vale retorcer que curar.

MEZCLA Y CREA



Un cruce entre Jesús Mariñas y un tipo con parche en el ojo.

Pasa de Superman; esta tía con sólo sentarse encima podría derrotar a cualquier criminal.

Esto es una pasada. El modo para crear a un jugador de *Attitude* supera en muchos enteros al de la entrega anterior. Puedes personalizar sexo, peso, tono muscular, cara, ropa, movimientos, personalidad y todo lo que se te pueda ocurrir, además del color de la piel y del traje. Puedes incluso escribir algo en las camisetas de los luchadores.

También tenemos la opción "Random" (Aleatoria), que nos ha hecho partirnos de risa cada vez que la hemos utilizado. Al pulsar un botón, el juego creará un luchador al azar para ti; siempre surge una criatura desternillante de físico indescriptible. Chicas obesas medio desnudas con pantalones caquis, alienígenas súper delgados sin pelo. En resumen, auténticos campeones.





La opción Random crea algunas bellezas como este hombre que podría desfilar para las más prestigiosas casas de moda.



NO TE OLVIDAMOS, HART

Mientras se ponía a punto *WWF Attitude*, el luchador Owen Hart murió en un trágico accidente durante un combate de la WWF. Después de pensarlo mucho, los chicos de Acclaim decidieron mantener a Hart en el juego, a modo de tributo y recordatorio de las buenas veladas que hizo pasar a tanta gente. Creemos que han tomado la decisión correcta, y será todo un placer ver a ese gran deportista demostrando de nuevo de lo que era capaz encima de la lona.

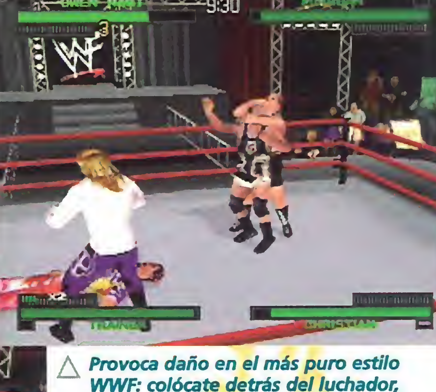


MULTIPARTIDAS

La jugabilidad y la multitud de movimientos desternillantes de *WWF Attitude* funcionan a las mil maravillas en las partidas a cuatro bandas. Gracias a sus 21 modos de juego diferentes, pasarán muchos días antes de que llegue a aburrir a alguien. La cámara se lo monta a las mil maravillas para seguir la pista de todos los jugadores, y como prima la ejecución de combos, los jugadores más aventajados podrán aprovecharse y demostrar que son los más hábiles sobre el ring. Las peleas de dos contra dos están muy bien, pero nosotros preferimos la locura que se apodera del ring en la luchas de todos contra todos. Los masoquistas también se lo pasarán pipa gracias a la cruel opción de tres contra uno.



El modo algo injusto de tres contra uno. Creo que Mankind va a recibir una paliza que no olvidará mientras viva.



Provoca daño en el más puro estilo WWF: colócate detrás del luchador, agárralo por el cuello y retuérceselo.





Si das la espalda a un luchador es que tienes ganas de perder.

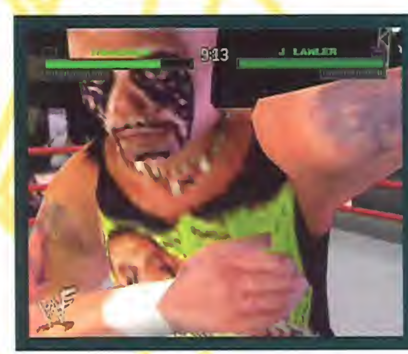
Tiene tanto músculo que apenas si puede sostenerse en pie.

Attitude permitirá hacer realidad tus sueños pateadores.

El modo Torneo nos recuerda un poco a la parte final de Karate Kid.

Opina lo que quieras de la lucha americana, pero lo cierto es que este "deporte" de chicarrones con mallas ha brindado a la N64 algunos de sus mejores momentos. No sabríamos decir muy bien por qué nos gusta tanto contemplar cómo un tiparraco de 150 kilos mantiene en volandas a otro mastodonte musculado con leotardos para, después de gruñir algo inteligible hacia el público, quebrarle la espalda contra su rodilla y dejarlo sobre la lona retorciéndose de dolor, pero la verdad es esa: nos encanta. Ahora que EA amenaza con su WCW Mayhem, es el turno de Acclaim para hacernos reír con la secuela del espléndido WWF Warzone (al que puntuamos con un nada despreciable 85%).

Tras descubrir el mogollón de material que han embutido en WWF Attitude, no sé cómo se lo van a montar para crear después juegos de luchas más completos que éste. Puedes personalizarlo todo, desde los movimientos de lucha hasta el aspecto de los rings; además hay 15 modos de juego diferentes para disfrutar con tus grasientos amigos (21 si tenemos en cuenta los modos para varios jugadores). Aunque la mayoría de estos últimos no son más que pequeñas variaciones del típico «metamos a cuatro personas furiosas en un pequeño espacio a ver qué pasa», resulta todo un placer comprobar que no nos vemos limitados a rondas inacabables de aburridos y monótonos combates a partir de equipos de dos componentes.



Pero el juego no comienza a demostrar todo su poderío hasta que no llega la hora de seleccionar a un jugador. El número de combatientes (30, y diez más escondidos) no es nada del otro mundo, sobre todo si tenemos en cuenta que la carencia de luchadores en Warzone fue un hecho imperdonable. Pero mientras en otros juegos de lucha, casi todos los personajes tienen la misma constitución y realizan movimientos casi idénticos, los luchadores y luchadoras de Attitude son fieles reflejos de sus homólogos de carne y hueso. Su aspecto es convincente a más no poder, ya que la piel, los trajes y las caras se han creado a partir de unas texturas de impresionante nitidez y libres de fallos técnicos, y los propios protagonistas se han prestado para la realización de la captura de movimientos.

GRÁFICOS *Los personajes de Attitude presentan la piel, la cara y la ropa de sus homólogos reales, gracias a unas texturas nítidas y a la captura de movimientos realizada con la colaboración de las estrellas de la WWF.*

ENTRENAMIENTO



Hasta ahora, y aunque resulte increíble, todos los juegos de lucha carecían de un modo de entrenamiento. WWF Attitude te enfrenta a un tipo malhumorado en baja forma, que permanecerá impasible y sin mover un dedo mientras ejecutas sobre sus huesos los más complicados movimientos del juego. Puedes elegir la posición del spárring (te aconsejamos sobre las cuerdas, ya que el tipo queda totalmente a tu merced para que le propines un buen puñetazo en sus partes blandas), y a continuación el movimiento a practicar. En pantalla aparecerá la secuencia de botones que debes pulsar y una lista de los botones a tiempo real que estás pulsando. No está nada mal, y debería aplacar las iras de todos aquellos a los que disguste la dificultad de los combos de Attitude.

The Rock saca a su hermano muerto del ring. Qué tío.

Retorzamos unos cuantos cuellos más. En un par de minutos empezarán a temblarle las piernas.

No obstante, resulta descorazonador que este realismo se acabe tras las impresionantes entradas de los luchadores, auténticas fiestas de fuegos artificiales, luches explosivas y guitarreros atronadores. En el ring, las estrellas de la WWF luchan de un modo muy parecido, y realizan casi siempre los mismos movimientos: puñetazo en las costillas, patada en la entrepierna y retorcimiento de brazos, todo ello a la antigua usanza. No es un problema insalvable, ya que cada luchador puede ejecutar diversos movimientos súper complicados, pero después de realizar tantas posturitas individuales, fanfarronadas y gruñidos varios en los momentos previos a la pelea, es una lástima que los desarrolladores no hayan explotado la características individuales de los protagonistas a lo largo de todo el juego.

TECNOLOGÍA ***Además de por su aspecto, Attitude destaca entre los demás gracias a la gran cantidad de extras en oferta.***

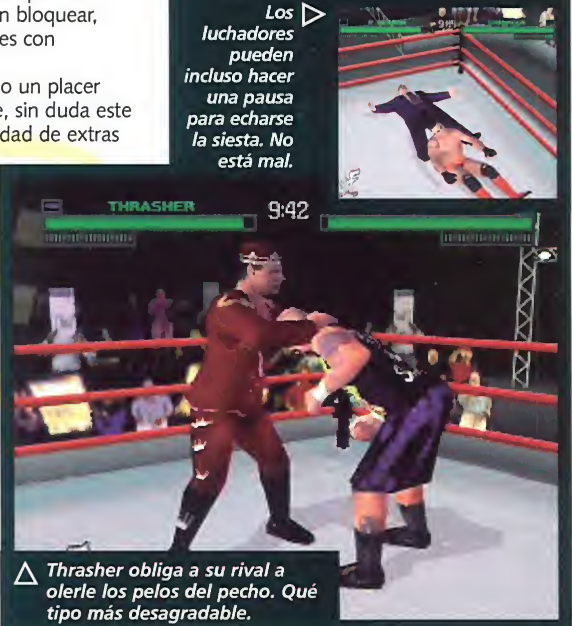
El sistema de lucha de Attitude, el mismo que en Warzone, está muy conseguido. Los movimientos de lucha se realizan a partir de tres botones, y tienes a tu disposición toda una serie de combos machacahuesos a las que accedes pulsando rápidas secuencias de botones o mediante rotaciones del D-pad. Funciona en juegos de lucha como Fighters Destiny, y funciona igual en Attitude. Pero si estás acostumbrado al sistema de WCW/NWO Revenge, en el que cada pelea empieza con los brazos entrelazados de los luchadores, e incluso la proyección más complicada se reduce a un par de martilleos de botón, puede que al principio te frustres un tanto.

No te desanimes e insiste. Cada sistema de control tiene sus ventajas y sus desventajas; en Attitude no se trata tanto de golpear sin sentido como de aprender bien los combos para crear movimientos rápidos y variados. En ocasiones parece que los luchadores de Revenge piensan por cuenta propia (las maniobras para retorcer brazos o cuellos necesitan siglos para completarse, aunque sabes de antemano que el resultado final será demoledor), mientras que los luchadores de Acclaim pueden bloquear, esquivar o devolver los ataques con facilidad.

A pesar de que resulta todo un placer admirar las peleas de Attitude, sin duda este título resalta por la gran cantidad de extras en oferta. La generosa opción para crear a tu propio luchador es una pasada, vale la pena comprar el cartucho tan sólo por disfrutar de ella; y si quieres tener juego para rato, no te pierdas el modo "carrera" y la oportunidad de crear tus propias veladas de televisión de pago, en las que puedes diseñar a los luchadores, las entradas, los estadios, las peleas y los cinturones que sirven de premio. Los de Acclaim tienen claro que eso de dar vueltas por un ring machacando con pies y manos a un contrario sólo

No sabemos muy bien qué pasa aquí, pero eso no puede ser bueno para el cuerpo.

Los luchadores pueden incluso hacer una pausa para echarse la siesta. No está mal.



Thrasher obliga a su rival a olerle los pelos del pecho. Qué tipo más desagradable.

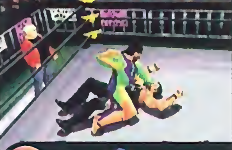
sus más y sus menos

+
- Su aspecto es una pasada.
- Jugabilidad para rato.
- Modo para crear a un luchador increíble.
- Lucha americana auténtica.

−
- El método de control no será del agrado de todos.
- Enfoques poco precisos en ocasiones.

Si esto te gusta...

WCW/NWO Revenge
T•HQ
75%
Lucha alternativa que nos ha entretenido durante mucho tiempo.



9 GRÁFICOS
Los estadios son flojos, pero la nitidez y suavidad de los luchadores en alta resolución te dejará boquiabierto.

8 SONIDO
Gruñidos, gritos del público y algún que otro comentario de los reporteros.

9 TECNOLOGÍA
Se notan los meses de trabajo. No encontrarás lucha más realista en ningún otro lado.

8 DURABILIDAD
Sobre todo en las partidas a varias bandas, aunque gracias a la posibilidad de personalizarlo casi todo, puede durarte siglos.

VEREDICTO
Lucha auténtica muy completa que mejora al original con gráficos alucinantes y un montón de extras.



89%



PRECEDENTES EN 64 En el número 20 publicamos una preview del magnífico *Mario Golf*.

MARIO GOLF 64

¿Qué es esto? ¿Un buen paseo que se echa a perder? ¿O uno de los mejores juegos deportivos disponibles?

No sabíamos con qué nos íbamos a encontrar. Pensábamos que, en el mejor de los casos, esto sería un *Mario Kart* sobre el césped; en el peor, un simulador de golf serio con personajes graciosos. Y, sin embargo, *Mario Golf 64* es un juego con personalidad propia. Se ha añadido otra estrella de oro a la galería de éxitos del pequeño fontanero.

El sistema de control no puede ser más simple. Sólo tienes que apretar un botón para activar el medidor móvil, pulsarlo por segunda vez para activar la fuerza y darle una tercera para fijar la puntería. Un tiro perfecto se ve recompensado por las felicitaciones entusiastas de tus oponentes, quienes, siempre fieles a la tradición de Mario, se comportan como tus mejores amigos. Una vez te has acostumbrado a lanzar tiros potentes, tienes que atender a la dirección del viento y a la rotación de la bola; sólo entonces podrás alcanzar el par cinco en dos tiros.

Lo mejor de *Mario Golf* es la gran variedad de juegos disponibles. Tras echar una larga ojeada a los menús, encontramos competiciones por tiros y por hoyos, y personajes para cuatro jugadores, así como variaciones poco habituales. Por ejemplo: en uno de los juegos se emplea una máquina tragaperras, con la que puedes conseguir, al azar, uno de los tres palos que la máquina te ofrece para completar la partida. Puedes jugar en solitario o en equipo, e incluso establecer hándicaps para los jugadores menos hábiles. Si quieres jugar por tu cuenta, tienes una modalidad de tiro al aro, pruebas contrarreloj, un minigolf, golpe largo y todo tipo de torneos, desde enfrentamientos con personajes secretos (Kong y Bowser acechan cerca del final) hasta partidas virtuales contra el ordenador. Puedes guardar cualquiera de las partidas (salvo la prueba contrarreloj) en cualquier momento mediante las tres casillas que ofrece el cartucho. Así no te ves obligado a jugar la serie completa de una sola vez.

La cuadrilla de jugadores de golf es bastante variada. A diferencia de lo que ocurre en *Smash Bros* (un *beat' em up* de próxima aparición), no cuentas con muchos personajes clásicos de Nintendo. Mario, Bowser, Donkey Kong y el resto de la banda están presentes, junto con Baby Mario, procedente de *Yoshi's Island* para SNES. Por desgracia, también hay algunos personajes "ordinarios". Así, nos hemos negado a recurrir a cierto sujeto sin nombre propio tocado con un sombrero extremadamente hortera -a pesar de sus buenas cualificaciones- y en todo momento hemos preferido jugar con Yoshi, Peach, etc. Digamos que la mitad de los personajes disponibles sólo sirve como relleno.

Si quieres conseguir un quinto personaje y añadirlo a los cuatro con los que has empezado, tendrás que derrotar a tus



LA FICHA

MARIO GOLF 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✓
DISPONIBLE	Sí
9.990 pesetas	



△ *Peach lanza un tiro largo demasiado largo en el difícil campo "Desierto".*

SEIS DE LOS MEJORES



SUPERTIRO
Pulsa B para activar el tiro especial. Si aciertas, podrás contemplar unos magníficos efectos especiales: bolas de fuego para el clan de Mario, un arco iris para Yoshi y un ruidoso relámpago para el fuerte pero torpe Wario.

BURLAS
Puedes pulsar los botones C para burlarte de tu oponente cuando esté a punto de tirar. Cada personaje tiene cuatro opciones: una burla para "agobiar" dándole prisa, una burla de advertencia, un impresionado "mamma mia" para cuando el oponente lance un buen tiro y un ademán personal y exclusivo.

¡NICE ON!
Cada uno de tus éxitos se ve recompensado por un "nice on" en la pantalla. Cuanto mejor lo hagas, más entusiastas serán los comentarios. Si aciertas en el asta, harás caer un mono de la bandera, lo cual siempre es divertido.



GOLF LOCO
¡Un *bonus* sensacional! Puedes mejorar tus habilidades de tiro y ganar unos cuantos puntos extra. Los recorridos tienen forma de números y letras, y calculamos que en cada uno de ellos puedes al menos acertar un hoyo a la primera.



ATAQUE TEMPORAL
Tienes que pasar por 18 hoyos en el mínimo tiempo posible. No importa cuántos tiros tengas que efectuar, aunque, por otra parte, cada uno de tus errores te hará perder unos segundos preciosos. En este juego puedes demostrar que eres el mejor. No te lo pierdas...



TIRO AL ARO
No basta con que aciertes en todos los aros. Además, tienes que terminar el hoyo en par, o aún menos, para ganar una estrella. Extraordinariamente difícil. La gracia consiste en saber cuándo desperdiciar un tiro para sacar ventaja más adelante.

△ Tienes que acertar en los dos aros y hacer un par. No es fácil.

▽ Mira qué rizo. Un trabajo de física realista.



Tiro desde la salida en el 13º. Luigi no llegará muy lejos, porque tiene el viento de cara. ▷



△ A Red Yoshi no le va bien la partida.

El pobre Red Yoshi lo tiene crudo. Este tiro es muy difícil. ▽





oponentes en dieciocho hoyos en el recorrido que hayas elegido. Ganas puntos tan sólo por competir y puntos extra por imponerte a un rival u hoyo especialmente difícil, y una vez los hayas acumulado en número suficiente, podrás iniciar un recorrido distinto. Hay seis, y necesitarás cientos o millares de puntos para acceder a todos ellos. Lo más ingenioso de este sistema es que puedes ganar unos pocos puntos en cada partida, independientemente de que juegues contra el ordenador, con amigos o por tu cuenta. Esto constituye un poderoso aliciente que te impulsa a seguir jugando. Y, a menudo, los personajes más débiles conservan su utilidad, aun cuando hayas llegado a niveles más altos, porque su superior precisión les da ventaja en los hoyos más cercanos.

Mario Golf es excelente. Aunque todo lo que ofrece haya aparecido ya en otros juegos, en innumerables simuladores para PC, y muy especialmente en *Hot Shots Golf* para PlayStation (creado por el mismo desarrollador, Camelot), la realización nunca había sido tan perfecta. Todo encaja, desde los sutiles controles hasta los bonitos gráficos al estilo de *Mario 64*. Tal vez no interese a los enemigos del golf, pero seguro que se ganará muchos admiradores en la fraternidad de Nintendo.

LLORA NIÑO
Estos muchachos no saben perder. Y aún menos el mocoso de Baby Mario, quien se deshace en lágrimas cada vez que no logra el par. Este juego cuenta con animación y sonido para todo tipo de situaciones. Hemos visto a Yoshi corriendo en puro éxtasis y frenesí después que Sergio haya acertado en el sexto hoyo del primer campo (con gran sorpresa por parte de todos los miembros de Redacción).



sus más y sus menos
+
- Controles sencillos
- Gráficos fáciles
- Mucho diálogo
- Los mejores personajes del mundo

−
- Dificilillo
- Se parece mucho a Hot Shots Golf

Si esto te gusta...
Mario Party
Nintendo/Hudson
M64/17 90%
Más diversión multijugador con Mario, y mucha variedad.



8 GRÁFICOS
Imágenes encantadoras. Los personajes son magníficos; el césped, puro terciopelo.

9 SONIDO
Relajantes melodías, muy apropiadas para el golf, y mucho diálogo (en inglés). Gran número de efectos realistas.

8 TECNOLOGÍA
Gracias al filtro de niebla de N64, el mundo del golf alcanza su máximo esplendor.

9 DURABILIDAD
Con semejante derroche de opciones y un multijugador tan brillante, tu consola no querrá desprenderse de él.

VEREDICTO
Mario ha vuelto a aventurarse fuera del mundo de los plataformas con un nuevo juego de alta calidad. Sólo es golf, pero nos encanta.





PRECEDENTES EN 64 ¡Rrrrrepasa la *preview* del pasado númerrrrrrum!

RE-VOLT

Toda la diversión de los coches teledirigidos sin gastarse la paga en pilas.



Preparándonos para la salida "al volante" de Phat Slug.

PEQUEÑAS MARAVILLAS

Es imposible no enamorarse de la colección de pequeños coches teledirigidos de *Re-Volt*. Hay un total de 28, cada uno con velocidad, aceleración y "peso" (velocidad de giro) específicos. Todos se consiguen ganando carreras del campeonato, superando pruebas contrarreloj y acopiando estrellas ocultas. Los coches más pesados son más controlables; nuestro favorito, Bertha Ballistics, combina velocidad, volante firme y cierta agresividad de respuesta. Vale la pena recordar que algunos retos no se pueden completar sin determinados vehículos; por ello es imprescindible hacerles frente en el orden correcto.







LA FICHA

RE-VOLT	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	*Sí*

9.990 pesetas

CIRCUITOS A LA CARTA

Nos tenemos que quitar el sombrero ante Acclaim por incluir un editor de circuitos en el cartucho de *Re-Volt* con todas las de la ley. Aunque es algo limitado –existen sólo dos variedades de curva, túnel y recta–, mantiene el potencial para crear literalmente centenares de circuitos endemoniadamente difíciles. Nosotros creamos uno al que bautizamos como La Carrera de la Muerte Embriagadora, pero no era tan jugable como prometía. La rampa gigante nos mandaba fuera de la pista repetidamente, mientras que los coches controlados por la CPU, que parecían abrumados por las situación, daban trompos ya en la primera esquina y pasaban el resto de la carrera con aire de estar un poco confundidos.









△ Adelantando a RC Bandit. Adiós, pringao.

▽ La pista Toy-tanic está plagada de saltos gigantes.





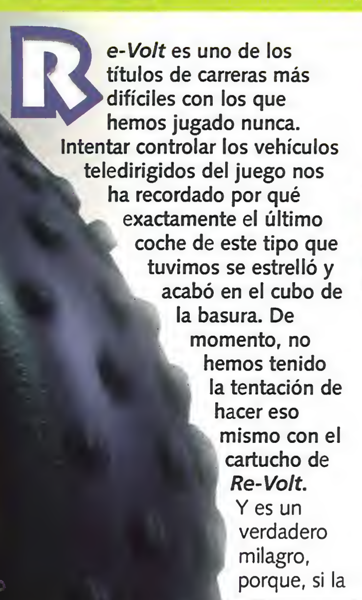
DALE LA VUELTA

¿Has volcado? ¿Las ruedas siguen girando ridículamente en el aire? El botón R acude en tu auxilio. Una breve pulsación alzará tu vehículo, le dará la vuelta y lo pondrá derecho en el suelo. Y si, tras el incidente, has perdido el norte, C-arriba devolverá tu coche al centro de la pista (aunque la operación lleva su tiempo).

◁ La cruz roja te indica que el coche va en el sentido equivocado. ¡Da la vuelta!

Pasa sobre esas teclas de piano y oirás "plinqueti-plonc". O algo así. ▽





△ El Jardín Botánico. ¿No es una preciosidad?

Las carreras de Re-Volt están bien surtidas de baches. ▷

◁ Una pista de hielo. Fricción mínima, velocidad máxima.

Re-*Volt* es uno de los títulos de carreras más difíciles con los que hemos jugado nunca. Intentar controlar los vehículos teledirigidos del juego nos ha recordado por qué exactamente el último coche de este tipo que tuvimos se estrelló y acabó en el cubo de la basura. De momento, no hemos tenido la tentación de hacer eso mismo con el cartucho de *Re-Volt*.

Y es un verdadero milagro, porque, si la misión de Re-Volt en la vida es recrear el maníaco comportamiento de esos coches chiquitines coronados por una gran antena, la verdad es que la cumple con irreprochable efectividad. Los vehículos del juego vuelcan ruedas arriba, se quedan parados tras chocar con una piedra, y nunca, nunca, avanzan en línea recta. El hecho de que controlarlos sea un martirio demuestra la atención que presta Acclaim a los detalles (aunque eso no nos sirve de consuelo cuando nuestro vehículo está barriga al aire por septuagésima vez).

TECNOLOGÍA

Si la misión de Re-Volt en la vida es recrear el maníaco comportamiento de los coches teledirigidos, la verdad es que la cumple con irreprochable efectividad.

Por supuesto, los coches de control remoto no están pensados para pasear por los plácidos jardines de un hospital psiquiátrico, y de hecho los circuitos de Re-Volt están emplazados en escenarios de la vida real. Paradójicamente, ése es ha sido el gran error de los diseñadores: Oscuros callejones, pueblos del salvaje Oeste y réplicas del Titanic son muy sugerentes, pero la desconcertante amplitud de las pistas sólo sirve para camuflar el auténtico camino que deberías tomar. No es raro encontrarte vagando por una cocina o un museo gigante, sin la más remota idea de dónde diablos está el circuito.

Por lo visto, no hemos sido los únicos en encontrar confusa la amplitud de los circuitos, ya que hay dos flechas en pantalla intentando mantenerte por el buen camino. No es que hagan mal su trabajo –el puntero gigante estilo V Rally que centellea antes de cada esquina es una ayuda inestimable-, pero no bastan para evitar varios ataques de pánico del tipo "¿Y ahora por dónde voy?" en cada vuelta.

La única solución consiste en perseverar hasta memorizar el embrollado trazado de los circuitos. Cuando lo has hecho, la experiencia Re-Volt adquiere otro cariz. Las complejidad de los controles analógicos

GO! GO!



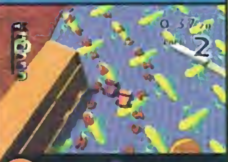
sus más y sus menos

+
- Gráficos suaves y detallados.
- Veloz y emocionante, si consigues dominar los controles.
- Una colección de coches súper variada.

–
- Circuitos mal diseñados.
- Sorprendentemente fácil de acabar.

Si esto te gusta...

Micro Machines 64
Codemasters
N64/16, 85%
Coches de juguete disputan espectaculares carreras bajo mesas de cocina.



8 GRÁFICOS
Rápidos y bonitos como en un juego de alta gama para PC; a veces, neblinosos y poco fluidos.

7 SONIDO
Melodías pegadizas arruinadas por el irritante zumbido de los coches.

8 TECNOLOGÍA
Técnicamente impresionante y muy, muy rápido.

7 DURABILIDAD
Los campeonatos, pruebas contrarreloj y desafíos son demasiado fáciles, a pesar de la complejidad de los trazados.

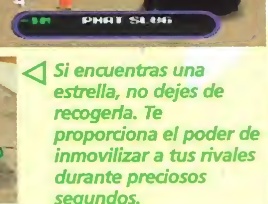
VEREDICTO
Un juego de carreras interesante pero irregular: trepidante y velocísimo un minuto, deficiente el siguiente.

83%

ARSENAL DE CHICHINABO

Las armas de *Re-Volt* son, hablando en plata, un asco. Los misiles dirigidos no aciertan el blanco; no se pueden poner las trampas de aceite sin que tu propio coche acabe resbalando; y con el turbo es casi imposible tomar las curvas como es debido. También hay una bola gigante que se pasea por ahí con aire imponente, pero sin afectar demasiado a los vehículos que toca. El icono de armas en la esquina de la pantalla no mejora las cosas, pues es prácticamente invisible. Y con un gran pesar, hemos comprobado que lo mejor es desactivar los reforzadores y correr sin ellos.





Malas noticias: tu coche se ha convertido en una bomba de tiempo.

Ese estúpido boliche acaba de arrollar un vehículo.



Si encuentras una estrella, no dejes de recogerla. Te proporciona el poder de inmovilizar a tus rivales durante preciosos segundos.



La posición vertical no es la más apropiada para ganar carreras.



¡Mira qué coche! Esto parece Los viajes de Gulliver.



Una encrucijada. Elige según tu conciencia y convicciones.



El misil es bonito, pero prácticamente inútil.

Problemas a la vista. De los gordos.

Arrolla el chispazo para recoger un arma.

Seguro que se pega un porrazo en la próxima curva.

de Re-Volt –que nos obligó a invertir el D-pad al principio- se reduce a medida que consigues vehículos más rápidos y pesados. Esto conduce a menos colisiones, y contribuye a mantener la tremenda velocidad del juego, a la vez que la asombrosa escenografía (si bien un poco neblinosa) y una plétora de deliciosos detalles (como los montoncitos de ladrillos de juguete y los "gigantescos" carros de supermercado) te alegran la vista.

Los rivales controlados por el ordenador no son demasiado duros de pelar; a menudo te los encuentras patinando de un lado a otro, o explosionando víctimas de sus propios misiles, o estrellándose contra un muro junto a una curva difícil. Nosotros acabamos una carrera 300 metros por delante del segundo, a pesar de haber tenido que cambiar de sentido en la mitad de la tercera vuelta tras hacer un giro equivocado.

Por desgracia, hay una razón muy simple para la escasa solidez de los coches del ordenador: se trata, una vez más, del incompetente diseño de los circuitos. Aparte del problema de la "pista perdida" mencionado anteriormente, las últimas carreras son exageradamente tortuosas y zigzagueantes, como si en Acclaim hubieran apostado cuántas curvas de 90° eran capaces de poner. No es casualidad que incluso después de haber conseguido todos los trofeos, accedido a todos los vehículos y batido todos los tiempos en las pruebas contrarreloj, aún no hayamos podido terminar el supuestamente "fácil" circuito del museo sin estrellar el coche tres o cuatro veces.

Es el aberrante trazado de los circuitos lo que perjudica a Re-Volt. Parece como si las pistas quisieran que fallaras; cada curva cerrada está acompañada de un muro, cada recta está surtida de postes contra los que estamparte... Irónicamente, la carrera que más nos ha gustado –el Jardín Botánico- es la que más recuerda a una pista de carreras. Noventa y pico segundos de saltos gigantes, puentes y césped reluciente son mucho más divertidos que diez vueltas por los serpenteantes pasillos de un supermercado.

Re-Volt es, en general, divertido, pero también tiene sus momentos frustrantes y aburridos. Si le quitas los extras (pistas acrobáticas, subjuegos de acopio de estrellas y editor de circuitos), te queda un título de carreras de vida más bien corta y más de un defecto. En todo caso, es una propuesta interesante para los aficionados a los coches teledirigidos.

LA FICHA



THE NEW TETRIS

DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	SÍ

9.990 pesetas



Dos monocuadrados de oro. Esto son por lo menos 90 líneas.

La primera maravilla del mundo, un enorme templo maya.

Puedes dejar caer tu basura encima del jugador más repelente.

THE NEW TETRIS

64 STAR GAME

El rey de los puzzles conquista la N64.

Las versiones actualizadas de *Tetris* son algo a lo que hay que acercarse siempre con mucha cautela. Después de todo, la razón por la cual *Tetris* es el mejor juego de puzzle jamás creado es su simplicidad, y chapucear con la fórmula clásica de Alexey Pajitnov es un grave error, como ya les ha quedado claro a Capcom, Seta y hasta a Nintendo.

Así que imagínate nuestra sorpresa cuando *The New Tetris* ha resultado ser la adaptación a la gran pantalla que todos habíamos deseado. Los diseñadores del juego no se han complicado la vida con las formas de las piezas, como ocurrió en *Magical Tetris* y *Tetris 64*, y las únicas innovaciones se reducen a un par de tácticas nuevas y un sistema de puntuación revisado: se ha sustituido el antiguo cómputo de puntos por una puntuación por líneas más sencilla. Funciona de maravilla y es mucho mejor que tener el marcador lleno de números de siete cifras.

Si eres capaz de formar un cuadrado -agregando diferentes piezas- en algún lugar de la pantalla de juego, estarás a punto de conseguir un total de líneas que en otras versiones no te atreviste ni a soñar. Los tres distintos tipos de juego (sprint, ultra y marathon) se benefician del nuevo sistema, y también el modo para cuatro jugadores, en el que puedes elegir dónde quieres descargar tu "basura". En la práctica, esto significa que todos se confabulan contra el jugador más aventajado, pero también existe otra variante en la que todo va a parar al pobre que lleva más tiempo sin hacer una línea. Espera, que todavía hay más: cada línea que haces es una cuota que pagas por una de las siete maravillas del mundo; consigue los puntos necesarios y ganarás un viaje alrededor de una versión 3D del monumento en cuestión, con lección de historia incluida. Y si esto no te estimula lo suficiente, que sepas que también cambian el fondo de la pantalla y la melodía. La música es excepcional. ¡Eh!, realmente vale la pena ir a por las 500.000 líneas que se necesitan para ver la última maravilla.

El detallazo final es que dispones de la posibilidad de colocar tus piezas en la parte inferior de la pantalla sin tener que esperar a que desciendan, sólo hay que pulsar Arriba en el D-pad. Es una opción tan útil que desearás poder hacerlo también en tu Game Boy. No podrás jugar a *The New Tetris* en el bus, pero créenos, es el mejor juego de puzzle para la tele de tu salita.

VEREDICTO *Créenos: es el mejor juego de puzzles para la tele de tu salita.*

¡A POR EL ORO!

Montar un multicuadrado de plata 4x4 a partir de piezas diferentes supone un bonus de cinco líneas por cada línea que hagas desaparecer, aunque los puntos más sabrosos vienen de los monocuadrados de oro, que se construyen con un solo tipo de piezas.

Deshacerte de un monocuadrado entero de una sola vez significa que ganas 45 líneas; esto es, eliminas cuatro líneas, 4x10 líneas de bonus más una por haber conseguido un tetris.



sus más y sus menos

+
- Mejoras en la jugabilidad original. Banda sonora excepcional.
- Manejo perfecto.
- Multijugador adictivo.

−
- No puedes jugar con la Game Boy.
- Probablemente ya tienes otras diez versiones de *Tetris*.

Si esto te gusta...

Tetrisphere
Nintendo
M64/4, 73%
Inusual puzzle de acción esférico, de los mismos desarrolladores y músicos.



7 GRÁFICOS
Piezas sólidas, fondos a todo color e interesantes monumentos 3D.

9 SONIDO
Hay que jugar con el volumen a tope.

7 TECNOLOGÍA
Nadie más ha conseguido hacer una versión actualizada para N64 de Tetris mínimamente decente.

9 DURABILIDAD
Es uno de esos juegos a los que podrías estar jugando eternamente, especialmente si juegas contra algún amiguete... o contra tres.

VEREDICTO



Por fin la N64 tiene el juego de puzzles que merece. No te lo pierdas, aunque pienses que ya has visto todo lo que *Tetris* puede ofrecerte.



90%

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



3 Análisis de *Fighters Destiny*. Toda la historia de Nintendo en un súper reportaje. Trucos para *GoldenEye* y *Extreme G*.
4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway*.
5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guias para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64*.
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja*.
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: ¿Cómo se fabrica un gran juego?
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW*.
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone*. Guia completa de *Banjo-Kazooie*.
11 Análisis de *Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero* y *Chopper Attack*.
12 Análisis de *V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Consejos para *ISS '98*.
13 Análisis de *Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley* y *AirBoarder 64*.
14 Análisis de *Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3* y *Glover*.
15 Análisis de *South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.*
16 Análisis de *FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.*
17 Análisis de *Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party*
18 Análisis de *Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.*
19 Análisis de *Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.*
20 Análisis de *Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.*
21 Análisis de *F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.......................... Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA
LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑
13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 ❑ 20 ❑ 21 ❑

Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

¡ESO DIGO YO!

¿Eres de los que temen decir lo que piensa? ¿Prefieres gozar a solas tu nostalgia? Entonces esta sección no es para ti.

Vas en el metro y de pronto recuerdas aquella tarde gloriosa en que te pasaste *Yoshi's Story*; estás en clase, un poco aburrido, y piensas en las magníficas partidas multijugador a *Rogue Squadron*; sabes que han sido momentos inolvidables. O quizá has comprado uno de los últimos títulos y lo encuentras muy distinto a como lo pintaba *Magazine 64*, mejor o peor.

Cualquiera de las experiencias de juego que tengas en mente es válida para que participes en esta sección. Envía tus cien palabras a:

ESO DIGO YO
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

F1-WGP

Creo que no valoráis mucho este juego, aunque yo creo que es el mejor juego de coches de la historia. Su modo de campeonato es el más realista y adictivo que he visto en mucho tiempo y los otros modos de juego también son magníficos; sólo hace falta ver el modo challenge con las recreaciones exactas del mundial 87. Su nivel gráfico es fenomenal en todos los aspectos, y sobresale en detalles tales como el calentamiento de los frenos. ¿Cómo podéis comparar los bosques planos y coches vacíos del V-Rally con los mundos 3D (aunque un poco lentos y en inglés) del mejor juego de coches?

Jordi Haro Sancho

98%

DIDDY KONG RACING

Es el juego más rejugable que he visto, y está a cientos de años luz de *Mario Kart 64* en todos los apartados que analizáis. Los gráficos son coloridos y nítidos, y los personajes no se ven borrosos de frente como pasa en *Mario Kart 64*. La música de *Diddy* es increíblemente pegadiza y los personajes gritan cuando les adelantas.

Tecnológicamente es la repera: sin niebla ni pérdidas de *frames* por segundo. Y en cuanto a durabilidad: 3 vehículos diferentes, 20 circuitos (el doble si añadimos el modo Aventura 2), 4 circuitos de batalla, 6 monstruos finales, compatible con Rumble Pak, 4 jugadores...¡Y es de Rare!

Alberto Riol Montón, Pamplona





V-RALLY' 99

Cuando jugué por primera vez a *V-Rally*, vi una cosa que no me gustó nada, y era la aparición de objetos en pantalla de una forma espontánea y que algunas veces llegaba a la aparición de montañas en algunas pistas. Pensé que me podría acostumbrar pero era imposible acostumbrarse. Otros defectos de este "gran" son la opción para dos jugadores que resulta patética por las imágenes por segundo, la velocidad, que llega a dar ganas de apagar la consola y el que por mucho que choques o vuelques el coche no llega ni a arañarse.

John Nash





LYLAT WARS

Este videojuego es la (piiiiiiiiii); unos gráficos que compiten con los del mismísimo *Zelda* (¡en serio!), un sonido increíble, un desarrollo de película y poco lineal, una jugabilidad que quita el hipo y un uso del Rumble Pack sencillamente insuperable (sólo *Zelda* ha conseguido igualarle). Puede que muchos digan que es corto (yo me lo paso en hora y cuarto), pero es tan sumamente adictivo que quieres jugar con él una y otra vez hasta la saciedad. Además, como tienes que conseguir medalla de oro en cada planeta, la durabilidad es casi infinita. (Yo lo tengo desde el pasado septiembre y todavía me faltan cuatro planetas.)

Anónimo





CONCURSO M



¡Hagan sus apuestas, señores!

¡Bienvenidos, bienvenidos! ¡Sean todos bienvenidos al más maravilloso de los casinos virtuales de todos los tiempos! ¡Mario Party's Show! Aquí podrán saber si la fortuna les acompaña hoy. ¡Bienvenidos, hoy es su día de suerte! Damas y caballeros, ricos y pobres, viejos y jóvenes: ¡sean todos bienvenidos! ¡El Casino Mario Party's Show abre sus puertas para todo el que quiera hacerse millonario en la ruleta, o enriquecerse sin esfuerzo con los dados! ¡Usted, caballero! ¡Sí, usted! ¿Quiere probar suerte? Venga, venga conmigo. Ah, ¿no tiene dinero? ¡No importa! Eso no es problema en el Casino Mario Party's Show. Sólo le pediré que me responda dos preguntas y las envíe por correo. ¡Bienvenidos! ¡Bienvenidos!

¡LOS PREMIOS!

PRIMER PREMIO
Volante N64 MadCatz - Un cartucho de Mario Party - Un mando para Nintendo 64 - Memoria 1MB - Un llavero de Nintendo 64.

SEGUNDO PREMIO
Un mando para Nintendo 64 - Un cartucho de Mario Party - Un llavero de Nintendo 64.

TERCER PREMIO
Memoria 1MB - Un cartucho de Mario Party - Un llavero de Nintendo 64.

CUARTO PREMIO
Un cartucho de Mario Party - Un llavero de Nintendo 64.

QUINTO-DÉCIMO PREMIO
Un llavero de Nintendo 64.

¡Todos los premiados recibirán gratuitamente la tarjeta Global Game Club Platinum!

MARIO PARTY

1- *¿Cuántos tableros tiene Mario Party?*

2- *¿Hasta cuántos jugadores pueden jugar a* **Mario Party?**

A. *Dos*

B. *Cuatro*

C. *Treinta y seis y medio*

GLOBAL GAME



Cupón de Respuesta

1 ....

2 ....

Nombre ....

Teléfono ....

Domicilio ....

Población .... Código Postal ....

Provincia ....

País ....

Dirección de correo electrónico ....

Enviar a: Concurso Magazine 64
Global Game España
C/Salamanca, 27, 5°, 9.
46005, Valencia

Bases del concurso

• Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
• No existen premios en metálico alternativos.
• Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game
España antes del 30 de Octubre. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
• El sorteo se celebrará el día 10 de Noviembre.
• Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
• El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 915 93 13 46

Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 913 77 22 88

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura

Valladolid
Calle La Merced, 4 (jt. Plza. St. Cruz)
Tel. 983 21 89 31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 963 13 40 67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 961 53 75 20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 962 45 51 07

Albacete
Calle San Antonio, 20
Tel. 967 19 12 11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928 38 29 77

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) -Tel. 922 32 61 14

Tenerife - Sta. Cruz
Próxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976 56 36 69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945 21 45 96

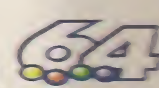
Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

Vizcaya - Basauri
Plaza Arizgoiti - Tel. 944 40 29 22

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma
Bloque 7 Local 1
Tel. 956 65 78 90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8





COMO... arrasar al estilo de Sebulba en STAR WARS Episode 1: RACER

Carreras de pods contra alienígenas. Lo has adivinado: se trata del universo Star Wars.

LO QUE DIJIMOS

Analizamos *Star Wars Episode 1: Racer* en el número 20, y llegamos a la siguiente conclusión:

«El nombre de *Star Wars*, por sí solo, bastará para vender millones de copias de este juego. Por fortuna, los compradores no quedarán decepcionados.»

88%

Cuando leas esta páginas, la fiebre de La Guerra de las Galaxias ya habrá alcanzado su punto culminante. La película ya se habrá estrenado en la gran pantalla, y todo el mundo sabrá si la espera interminable ha merecido la pena.

Y si quieres revivir la experiencia, lo único que has de hacer es comprar un ejemplar de *Star Wars Episode 1: Racer*, el juego que te permite participar en la fantástica escena de carreras de cápsulas de la peli.

Pero si tienes problemas para conseguir buenas posiciones con tu nave, y además tu motor siempre revienta en el momento más inoportuno, tranqui, que has dado con las páginas que estabas buscando. El mes pasado te ofrecimos pistas y trucos para completar los 14 primeros circuitos. Este mes vamos a por los más complicados y rápidos: tus rivales no tendrán tiempo ni de ver la estela de tu cápsula...







ARS (2ª PARTE)



CIRCUITOS

CIRCUITO DE CARRERAS GALÁCTICAS DE PODS

Executioner

La típica acción con gravedad cero te espera en Oovo IV. Los pedazos de mineral flotantes que se transportan por los túneles son una auténtica pesadilla, pero con un poco de práctica, no tardarás en aprenderte su complicada distribución. También deberás practicar bastante antes de intentar tomar el atajo a toda pastilla, pero habrás de aprender si quieres ganar en el modo contra el crono.



1 Al entrar en el primer túnel pégate a la derecha para alcanzar la cabeza de carrera. El puente que hay un poco más adelante es bastante estrecho y se curva un poco, así que tira del stick hacia abajo para superarlo con facilidad sin que tus motores rocen con los laterales.

2 Tras la curva se produce una situación peligrosa: hay 12 pods intentando cruzar un hueco muy pequeño todos a la vez. Si encaras bien y consigues que no te golpeen por los lados, todo irá bien.

3 Al final del siguiente túnel hay un atajo que te evita uno de los tramos más complicados del circuito. Mientras corres por el interior del túnel, pégate a la izquierda y, cuando salgas y estés a punto de entrar en el siguiente, tira hacia la izquierda del stick analógico. Sacudirás la cápsula y te meterás en el pasadizo secreto que hay un poco más adelante.

4 Desactiva el modo turbo antes de entrar en el túnel de gravedad cero (si no lo haces te la pegarás contra el techo), pero no dejes de pulsar Arriba. Cuando estés dentro, activa de nuevo el modo turbo para alcanzar velocidades increíbles.

5 Acelera por la zona abierta y coloca a tu nave en posición para atravesar la puerta rotatoria que se ve a lo lejos. No te preocupes por pegártela contra la pared (conseguirás pasar ileso). Por lo que se refiere a los cuatro túneles que vienen después, toma el tercero por la derecha, ya que te colocará de forma perfecta para entrar en el tramo de gravedad cero que viene a continuación.

6 Apura en la última curva cuando te acerques a la línea de meta para no perder un par de posiciones en la recta

RÉCORD DE 3 VUELTAS: 5:15.722

VUELTA RÉCORD: 1:40.965

GO! GO!

TRUCOS



MÁS ANDROIDES EN BOXES
Si quieres seis androides en boxes, escribe "RRPITDROID" y ve a la tienda de Watto. Ahora pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba en el D-pad para conseguir el efecto deseado.



CY YUNGA
Para jugar con Cy Yunga escribe "RRCYYUN". Aparecerá al final de la lista de personajes, en lugar de Bullseye Navior (aunque para ello, deberás disponer ya de Jinn Reeso).

FOTO DEL EQUIPO
Acaba primero en todas las carreras y ve a la pantalla de títulos. Cuando empiece la demos, martillea C-arriba de modo que puedas ver al equipo al que debes agradecer la existencia de este excelente juego de carreras de cápsulas.

Sebulba's Legacy

Este circuito es bastante corto, pero eso no quiere decir que sea fácil. Hay unos cuantos virajes muy complicados para los que debes prepararte, y es recomendable que utilices Z para superarlos. No te sorprendas si Sebulba lidera la carrera: se rumorea que el diseño del trazado corrió a su cargo.



1 Debes ir el primero y con ventaja cuando llegues a la primera curva, ya que necesitarás mucho espacio para tomarla. Para cruzar sobre el agua a gran velocidad deberás echar mano de los turbos: sírvete de las luces brillantes para volver a la carrera.

2 Por aquí debes buscar un camino en el lado izquierdo que sube por una colina. Es la ruta más fácil por este tramo del circuito, pero deberás conducir con mucha pericia si no quieres pegártela contra los laterales. Y no creas que serás el único piloto que tome este atajo.

3 Justo después de este atajo, hay un agujero en una de las montañas de la derecha que te permite pasar de los horribles virajes que tienes en el otro lado. Sin embargo, deberás ser muy rápido para girar y colarte dentro. Ten en cuenta que también es la ruta preferida de las naves que controla el ordenador, así que tira del turbo para liderar la carrera.



4 Cuando veas la roca alta que sobresale del suelo, tira fuerte hacia la izquierda para superar la curva. De este modo te quedarás en la ruta superior cuando superes la curva en U y no caerás en la ruta de abajo. Sin embargo, si cayeras, conduce por el centro (al pasar la roca) y entra en el túnel, en el que deberás frenar con cuidado para superar la curva cerrada que hay en su interior. Si conseguiste quedarte en la ruta superior, lo único que deberás hacer es acelerar a tope hasta la línea de meta.

RÉCORD DE 3 VUELTAS: 3:16.154 **VUELTA RÉCORD:** 1:04.181

Grabvine Gateway

Ambientado en el planeta anegado de Baroonda, Grabvine Gateway es un circuito diseñado por el demonio en persona; curvas estrechas, rutas llenas de maleza y un tramo inundado de pesadilla que te puede hacer pasar de la cabeza de carrera al farolillo rojo en un segundo. Menos mal que hay algunas rectas en las que puedes acelerar a tope.



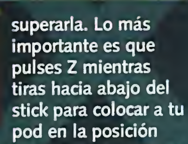
1 Cuando llegues a las columnas, colócate a un lado y acelera un tanto. Así conseguirás alejarte un poco del resto del pelotón, ya que en este circuito necesitarás tanto espacio como puedas conseguir. No es broma.

2 En cuanto salgas de la ciudad tienes una curva muy cerrada, así que tira hacia abajo del stick y pégate al muro de piedra. Si tienes problemas, llega el momento de mejorar el manejo de tu nave, ya que a partir de aquí la cosa irá a peor.

3 Resulta muy difícil cruzar las dunas de arena sin perder la cabeza de carrera. La clave consiste en pisar los frenos de aire y girar una vez dentro de la curva; a continuación acelera para entrar en la siguiente. No tienes mucho espacio para derrapar, y a menudo lo peor que te puede pasar es chocar contra el lateral del circuito. Ten mucho cuidado.



4 El tramo de espesa jungla te hará sudar tinta, sangre y todo lo sudable. Procura pegarte al circuito cuando aceleres, y cuando llegues a la súper complicada curva en zig-zag (el tramo en el que no puedes ver nada debido a las enredaderas y a la hierba alta que oscurece la visión), reduce la velocidad, gira a tope en la curva y a continuación utiliza el mapa para cruzar el tramo a salvo. Como era de esperar, tus rivales te adelantarán y ya estarán en el pantano.



5 Esta parte de la carrera es aún más difícil que la anterior, pero con mucha práctica, puedes superarla. Lo más importante es que pulses Z mientras tiras hacia abajo del stick para colocar a tu pod en la posición adecuada. Además, frena a tope en los giros estrechos para no chocar y perder tu posición privilegiada.

6 Ahora puedes volver a conseguir colocarte el primero. Acelera a tope por los puentes, pégate a la derecha y no pares de tirar del turbo a ráfagas en las rectas para adelantar a todas las demás naves. Estupendo.



RÉCORD DE 3 VUELTAS: 7:32.380 **VUELTA RÉCORD:** 2:30.184

Andobi Mountain Run

Otro nivel helado, aunque en este hay un gran tramo que transcurre a cielo abierto. Puedes elegir entre un montón de rutas alternativas, pero creo que la nuestra es la más rápida de todas (siempre y cuando no te la pegues cada por tres, claro está).



1 Tras la estatua que hay al inicio de la carrera, puedes acelerar un buen rato, justo hasta que el circuito se divida dentro de la cueva. Quédate a la derecha, pero ten cuidado con el pedazo de hielo indestructible que hay en el centro de la cueva siguiente, ya que puede acabar con tus motores.

2 Cruza el puente de madera para salir y derrapa en la curva de 90° antes de acelerar a tope para subir la montaña. Mantén pulsado Abajo para volar por los aires y caer sobre el hielo que hay al otro lado del barranco grande (una pasada cuando aprovechas el salto para adelantar a un colega en el modo para dos jugadores).





3 El puente que hay dentro del túnel subterráneo se divide en algunos tramos, así que pégate a un lado para no pegártela en el cruce. En el otro extremo hay un espacio abierto muy amplio, pero en lugar de seguir la ruta habitual, utiliza el mapa para dar con un camino alternativo que te conduce a un cañón. De este modo te evitarás un buen tramo de circuito, aunque muchos otros corredores tirarán también por este atajo.



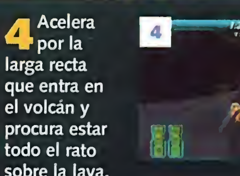
4 La tienda que hay a la izquierda de la estatua estará abierta durante las vueltas que quedan, así que puedes hacer uso de la ruta secreta que hay por detrás. De este modo te asegurarás casi siempre la primera posición y un buen montón de alimento.

RÉCORD DE 3 VUELTAS: 6:17.390 **VUELTA RÉCORD:** 1:59.235

Dethro's Revenge

Como todas las carreras que transcurren por Ord Ibanna, Dethro's Revenge es súper rápida, por lo que la competición se desarrolla a altas velocidades al cruzar las plataformas flotantes que soportan los gigantescos contenedores de gas Tibanna. Lo malo es que el circuito se estrecha muy a menudo, y las naves corren el riesgo de acabar convertidas en polvo galáctico en un santiamén.





1 Si consigues permanecer en la ruta superior, recuerda que debes tirar hacia abajo del stick cuando cruces los agujeros del circuito para no caerte. Si caes, no debes comenzar de nuevo, ya que apenas si hay diferencia entre las dos rutas.

2 No utilices el turbo en el pasadizo inferior, ya que te la pegarás contra el techo. Lo que debes hacer es desactivar los propulsores y tirar hacia Arriba en el stick para bajar rápido la nave y acelerar en cuanto tomes tierra.



3 Puede que las curvas que vienen a continuación parezcan fáciles, pero con el ancho que tiene el circuito, te puedo asegurar que no lo son. Gira con antelación y utiliza los frenos de aire para superarlas con suavidad. Derrapa en la última (la del dibujo negro y amarillo) y acelera al subir por la rampa. Tira hacia Arriba del stick para aterrizar antes en la siguiente plataforma y gozar del espacio suficiente como para acelerar en la rampa siguiente. Tira hacia Abajo para mantenerte durante más tiempo en el aire.

RÉCORD DE 3 VUELTAS: 3:40.421 **VUELTA RÉCORD:** 1:08.873

Fire Mountain Rally

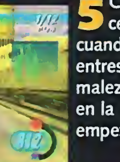
Lo mejor de este circuito es el avión gigantesco que vuela sobre el circuito: vale la pena reducir la marcha para contemplarlo. Recuerda que no debes soltar el pie del acelerador para observar la lava del volcán, a no ser que te apetezca que los androides de boxes tengan una dura jornada de trabajo, claro está.



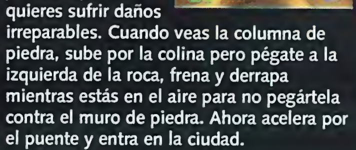
1 Nada más empezar te das cuenta de que la carrera se las trae, porque la primera curva es de armas tomar. Mientras la tomas, tira haca abajo, pero no pulses Z para derrapar, ya que no te servirá de nada.

2 A continuación, pega pequeños acelerones y suelta A cuando gires en las curvas. Tira hacia abajo del stick para cruzar la catarata y aterrizar al otro lado del agujero ileso. Reduce la velocidad en el tramo siguiente y a continuación pisa el gas a fondo.

3 Antes de llegar al volcán debes superar unos cuantos giros endemoniados en un tramo que parece digno de figurar en V-Rally. El mejor consejo que se nos ocurre es que pises los frenos de aire y derrapes en la curva y a continuación aceleres hasta la siguiente. Además, tira hacia Arriba cuando pases sobre los árboles caídos para que puedas aterrizar antes y tengas tiempo de prepararte para la curva siguiente. No te preocupes si pierdes un par de posiciones en este tramo, ya que más adelante podrás volver a recuperar la cabeza de carrera.



4 Acelera por la larga recta que entra en el volcán y procura estar todo el rato sobre la lava. El calor intenso puede provocar un incendio en tus motores y hacer que exploten si la exposición es muy prolongada. Apártate también de las rocas, ya que incluso las naves que circulan a poca velocidad acaban hechas cisco tras una colisión con una de estas piedras gigantescas.



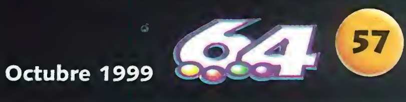
5 Cuando salgas, pégate al centro de la carrera cuando subas por la cuesta y entres en otro tramo lleno de maleza de Baroonda. Si caes en la lava deberás volver a empezar de nuevo.

6 Para superar las dunas de arena debes dominar a la perfección las técnicas del frenado y el derrape, si no quieres sufrir daños irreparables. Cuando veas la columna de piedra, sube por la colina pero pégate a la izquierda de la roca, frena y derrapa mientras estás en el aire para no pegártela contra el muro de piedra. Ahora acelera por el puente y entra en la ciudad.

7 Desde aquí hasta el final, pega acelerones cortos para alejarte de tus rivales y conseguir el primer puesto.



RÉCORD DE 3 VUELTAS: 8:39.611 **VUELTA RÉCORD:** 2:49.845



The Boonta Classic

Un circuito largo con un trazado de curvas muy complicado con peligros tales como rocas, fosos, llamas y vehículos oruga. Sigue nuestra guía para conseguir el tiempo más rápido y cuando hayas conseguido la primera posición, podrás jugar con Sebulba y su alucinante nave.

1 El primer tramo de la carrera es bastante sencillo; puedes acelerar tranquilamente, pero después de la segunda roca grande, conduce sobre la arena y busca el tramo estrecho que te permite dar un gran salto más adelante y colocarte a la cabeza de la carrera.

2 La siguiente curva es un zigzag peligroso, así que pisa el freno para derrapar y tira hacia abajo del stick para realizar un giro brusco. Sube por la cuesta y supera el barranco, pero procura no caer en uno de los profundos fosos que hay en el lateral del circuito.

3 Desde aquí, puedes elegir entre tres caminos, pero te aconsejamos el de la derecha, ya que es más rápido y fácil que los otros. Zigzaguea entre las rocas, pegándote a la derecha, y cuando estés en la carretera propiamente dicha, acelera para alejarte del resto de competidores. No obstante deberás activar y desactivar continuamente el modo turbo para compensar los continuos resaltos del accidentado circuito.

4 En los arcos, pégate todo lo que puedas a la izquierda y pisa el acelerador en la curva larga que viene después. Cruce por el centro del siguiente tramo de arcos para entrar sin dificultad en el pasadizo oscuro. Tras el giro fácil, acelera en la recta corta que conduce a la zanja. Pega pequeños acelerones, pero ten cuidado con las llamas que hay al otro lado de la cueva. Pueden incendiar tus motores y afectar a tu capacidad de giro. Sube por una de las cuestas para evitar las llamas que hay abajo y mantener intactos los motores de tu pod.





5 Hay un vehículo oruga que va por un atajo a través de la zanja que viene justo después, pero si te pegas a los lados puedes esquivarlo con facilidad. Acelera siempre que puedas y colócate en posición de cara al hueco estrecho del final que conduce a un terreno más familiar. Activa el modo turbo y vira bruscamente para esquivar las rocas

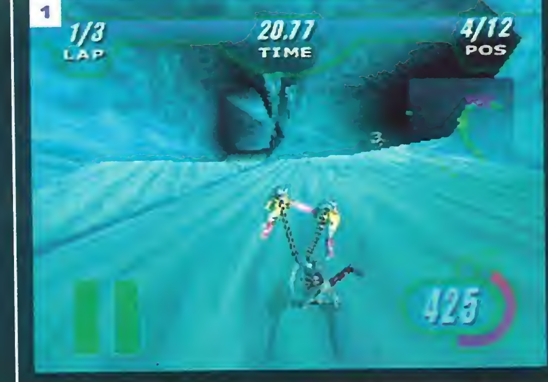
RÉCORD DE 3 VUELTAS: 7:32.736 **VUELTA RÉCORD:** 2:27.776

CIRCUITO DE CARRERAS INVITATIONAL

Ando Prime Centrum

Conducir por la ciudad es todo un placer, ya que tienes a tu disposición un montón de rutas para elegir. Pero lo mejor de Ando Prime Centrum es el último tramo de la carrera, ya que puedes pisar el turbo a tope hasta la línea de meta.

1 Ve por el camino de la derecha en la cueva de hielo pero no cruces el pasadizo pequeño que te devuelve a la ruta de la izquierda. Lo que debes hacer es pisar el freno y girar para seguir por el mismo camino. Si lo haces así, te colocarás el primero y con diferencia.



2 En el cruce de tres caminos de las vallas publicitarias, la ruta más rápida es la de la izquierda, aunque cuesta bastante entrar. El truco consiste en empezar a frenar y derrapar con Z de modo que encares la dirección correcta, aunque el momento justo de pisar el freno de aire depende en última instancia de las mejoras que hayas comprado para tu nave.



3 Muy pronto saldrás a los tejados, pero en lugar de bajar por la cuesta hacia la carretera que hay abajo, cruza los puentes y entra en el pasadizo estrecho que conduce a la carretera principal. Esta ruta es mucho más rápida, pero el segundo puente no tiene barreras, así que circula por el centro.



4 Hay una ruta corta justo después de los dos anuncios, pero pasa de ella, ya que encararás la dirección equivocada, y además perderás toda oportunidad de aceleraciones largas. La recta la tienes en el lado izquierdo del circuito, bajo la arcada; después supera la curva fácil que anticipa la recta final. Procura que tus motores no se calienten demasiado.



RÉCORD DE 3 VUELTAS: 3:32.234 **VUELTA RÉCORD:** 1:07.921

Abyss

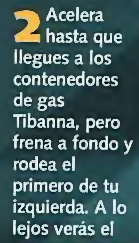
Es muy rápida, pero pillarás un berrinche terrible cuando derrapes en la ruta superior en el primer tramo del circuito y acabes corriendo por el camino más largo. Debido a las extremas velocidades que alcanzarás, incluso la curva más sencilla puede ser letal. Estás avisado...

1 Resulta esencial que te pegues a la ruta superior en el primer tramo de la carrera y que no caigas a la pista inferior.



Este camino alternativo presenta un montón de giros complicados, y además es mucho más largo. De hecho, es taaaaan largo que incluso aunque domines la carrera de largo, puedes verte en el cuarto puesto cuando vuelvas a reengancharte al grupo. Para permanecer en la ruta rápida, debes reducir la velocidad y girar; acelera un poco en las rectas cortas. No te preocupes si los rivales te adelantan, ya que los pillarás más adelante.

2 Acelera hasta que llegues a los contenedores de gas Tibanna, pero frena a fondo y rodea el primero de tu izquierda. A lo lejos verás el siguiente tramo de la carrera que conduce a una plataforma. Si aceleras a tope volverás a alcanzar a los primeros de la carrera.



3 Si eres lo bastante mañoso como para permanecer en la ruta superior, puedes conducir por el techo del túnel siguiente para esquivar los complicados giros que hay dentro. Ganarás mucho tiempo si deslizas tu nave entre las dos banderas y cruzas las dos pequeñas plataformas que te conducen al tramo final de la carrera.

4 Pisa los frenos de aire para superar las curvas y exprime a tope tus motores cuando saltes sobre los agujeros que conducen a la línea de meta. Aterriza lo antes posible tras el primero, pero retrasa la caída en el segundo; mantén la línea recta para no pegártela contra el otro lado del circuito. Si lo consigues, te evitarás tener que repetir media carrera otra vez.



RÉCORD DE 3 VUELTAS: 4:05.415

VUELTA RÉCORD: 1:18.706

The Gauntlet

¿Quién dijo que las colonias-prisión no son divertidas? Por fin tienes la oportunidad de alejarte del complejo y aventurarte por la superficie del planeta. Aquí encontrarás uno de los atajos más sencillos del juego.



1 Cuando salgas, corre por la superficie del planeta, ataja en las curvas pero ten en cuenta que reducirás la velocidad en cuanto salgas del circuito. A pesar de todo, algunos virajes son difíciles, así que suelta el acelerador para superarlos. Antes de la entrada que te devuelve al complejo hay un atajo que te irá de perlas para colarte delante de tus rivales. Utiliza el mapa para dar con él y activa el modo turbo para cruzarlo con mayor rapidez (pero ten cuidado, ya que los motores pueden recalentarse demasiado.

2 Cuando vuelvas al circuito principal, pégate al muro lateral para circular con mayor facilidad y activa los propulsores hasta que llegues a la curva siguiente. Supérala por el exterior para no caer en el barranco y acelera por el túnel que viene después, pero esquiva la roca que hay en el centro.



3 Rodea por el exterior la roca siguiente pero vuelve rápido al centro de modo que puedas tirar por el pasadizo estrecho. Si te abres demasiado deberás rodearla de nuevo.



4 Pisa el turbo en el tramo de gravedad cero, esquiva las rocas que abundan en el túnel, y pega acelerones cortos hasta que llegues a la última curva. Pégate a la pared de la izquierda hasta la línea de meta y nadie podrá adelantarte.

RÉCORD DE 3 VUELTAS: 8:21.128

VUELTA RÉCORD: 2:45.522

Inferno

Si acabas primero en Inferno conseguirás la cápsula de Ben Quadinaros, una auténtica bestia con cuatro motores. Las cenizas volcánicas nublan la visibilidad, pero tras unos cuantos intentos al final sabrás por instinto la ruta que debes tomar.

1 Pégate al centro del circuito y acelera en los arcos que conducen a la sala siguiente. Gira a la izquierda tras superar la roca y cruza el puente; pisa los frenos de aire para reducir la velocidad de cara a la curva larga que hay al otro lado.



2 Pégate a la izquierda y pasa sobre el agujero para dejar el volcán durante un momento. Cuando vuelvas a estar dentro y hayas superado los complicados virajes, ve por el camino inferior que hay en la sala siguiente de modo que no debas preocuparte por las rocas pequeñas.



3 Vuelve a dejar al volcán a un lado y gira a tope para superar la primera curva. Si eres lo bastante osado, acelera por la grieta estrecha que conduce a la línea de meta, endereza en cuanto puedas y utiliza uno de los botones C para ladear un poco la cápsula y asegurarte de que cabes. Y ya lo tienes: has completado la última carrera del excelente Star Wars Episode One: Racer.



RÉCORD DE 3 VUELTAS: 3:42.699

VUELTA RÉCORD: 1:10.572

JUEGA CON...  CONCUR



Y participa en el sorteo de 20 cartuchos de *Command & Conquer*

– ¡Aquí la Unidad 25 llamando a central! Cambio.
– ¡Adelante, Unidad 25!
– ¡Veo en pantalla una concentración de civiles amotinados! ¡Espero instrucciones! Cambio.
– ¿Cuántos son?
– ¡Unos ochocientos! ¡Llevan pancartas y carteles, y están gritando!; ¡parece que piden algo! Cambio.
– ¿Están desarmados? ¡Responda, Unidad 25!
– ¡No se alcanza a ver! Cambio.
– ¡Acérquese más y lea los carteles!

(Segundos después)

– ¡Unidad 25 a 200 metros del objetivo! ¡Son cerca de 1.000 jóvenes desarmados pidiendo cartuchos de Command & Conquer! ¿Qué hago? ¡Cambio!
– ¡Elimínelos!
– Entendido. ¡Cambio!
– ¡Aquí central! Comunique a los supervivientes que pueden participar en el concurso de M64 si envían sus datos con el cupón correspondiente. ¡Cambio y fuera!

Participarán en el sorteo los supervivientes que envíen sus datos antes del 1 de noviembre a:

CONCURSO COMMAND & CONQUER
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20,
08022 BARCELONA



GANADORES DE UN CARTUCHO STAR WARS EPISODE 1: RACER

Daniel Blanco Salas (Barcelona)
Josep Maria Collet (Barcelona)
Carlos González Méndez (Huelva)
Santiago Iglesias (Ciudad Real)
Albert Molinero Moya (Barcelona)
Antonio Manuel González (Sevilla)
Óscar Maldonado Estévez (Barcelona)
José Manuel Marín (Madrid)
Óscar Monzó Costa (Barcelona)
Francisco Miguel Ochando Sánchez (Granada)
José Antonio Pérez Castro (Granada)
María Consuelo Riquelme (Murcia)
Carlos Ramírez Moreno (Madrid)
Rubén Ramos Tanillero (Baleares)
Ayose Rubio Vera (Canarias)
Raúl Sánchez Delgado (Barcelona)
Emilio Trejo Peláez (Badajoz)
Marc Turruella Raluy (Barcelona)
Vital de la Torre (Barcelona)
Juan Alfonso Zafra Cabrera (Córdoba)

RESPUESTAS CORRECTAS
A- Malastare
B- Un Robot

CUPÓN

RESPUESTAS: ....
....
NOMBRE:. ....
DOMICILIO: ....
POBLACIÓN: ....
CÓDIGO POSTAL: ....
PAÍS: ....
TELÉFONO: ....









COMMAND & CONQUER









A - ¿Qué material debes extraer y refinar para conseguir dinero en C&C?

B - Command & Conquer es un juego de:

1-Punto y ganchillo.
2-Estrategia.
3-Aventuras.

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

DIEZ DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Olvídate de jugar siguiendo las reglas. Los mejores juegos de la N64 están tan bien diseñados que hasta es posible hacer las cosas a tu manera, lo que es de agradecer cuando ya lo has visto, hecho y terminado todo.

Entonces, ¿por qué no atreverse con algunos de nuestros retos Game On? Cada uno de ellos ha sido científicamente diseñado para brindarte diversión de la buena y dificultad retorcida sin límites. Te ofrecemos tres objetivos, cada uno con medalla respectiva: oro, plata o bronce. Es como un club alternativo... para lunáticos.

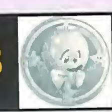
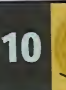
Turok 2 *Tiro al pichón*



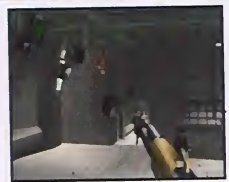


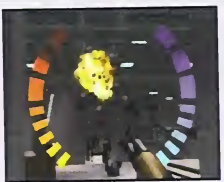


Nada más empezar el primer nivel, verás tres pájaros volando en círculo por el cielo. Por si todavía no te has dado cuenta, puedes acabar con todos ellos. No son fáciles de derribar, pero cuando le des a uno lo sabrás enseguida: explotan en una especie de ducha sangrienta. Utiliza el rifle de plasma o el arco para verlos de cerca, elige un punto en su línea de vuelo y espera a que pasen. Acaba con todos, gastando cuanta menos munición mejor. Si este método te parece demasiado complicado, saca la escopeta y dispara a saco.

DISPAROS  3  10   ¡Frenesí!

GoldenEye *Más vale maña...*





Ver demasiado la tele puede ser perjudicial para la salud, como los guardas del búnker están a punto de descubrir... Despeja bien el nivel antes de accionar la alarma, de manera que todos los refuerzos lleguen por la escalera de emergencia. Colócate enfrente y a ver de cuántos guardas puedes deshacerte dejando caer televisores sobre sus cabezotas. Para ello, sólo tienes que disparar a los soportes mientras los seguratas pasan por debajo de los monitores. A lo mejor quieres reducir su salud utilizando el modo 007 para ponerte las cosas un poco más fáciles, o bien rebajar su precisión para que puedas aguantar un poco más cuando lleguen las tropas, que son más duras de pelar.

BAJAS  5  3  2

Quake 2 *Banderines*







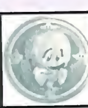
Selecciona una lucha de banderines en el escenario Empty Space, con tres jugadores contra uno. Para hacer las cosas un poco más justas para el que juega solo, el trío no puede usar armas explosivas: nada de cohetes, granadas, y sobre todo nada de BFG. Si eres el que va solo, debes intentar puntuar las máximas banderas posibles. Aprovecha tu movilidad y tu armamento para avanzar rápidamente entre las banderas, acumulando puntos. Si tus enemigos van a defenderse, saca la BFG y aniquílalos. Juega durante unos cinco minutos y luego suma el total de puntos obtenidos.

PUNTUACIÓN  12  8 4

F-Zero X *Curva maldita*



Cuando se trata de peculiaridades extrañas en los juegos de carreras, la sorprendente X Cup de *F-Zero X* es casi tan popular como dejarte los neumáticos en *F1 WGP*. Si no has visto las imágenes, entérate: lo mejor de la X Cup es el modo en el que, a veces, se genera una carrera que parece gestada por la mente más diabólica. Una curva peligrosa y casi todos los coches de la carrera salen despedidos volando hacia quién sabe dónde. Intenta sacar de la pista a todos los corredores de la máquina, en las curvas peligrosas (espera a que llegue una curva mortal).

BAJAS  29  24  19

ISS '98 — Futbol playa



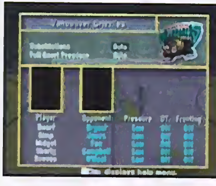


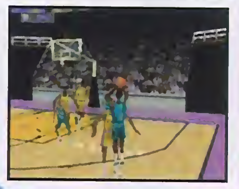


¿Has visto alguna vez a los brasileños jugando a fútbol playa? Es una especie de mezcla entre fútbol y voleibol, para el que se necesitan habilidades especiales (no hay muchos jugadores de primera división que puedan jugar con la cabeza bien alta). Romario es el máximo exponente de este deporte, por lo que te sugerimos que elijas a Brasil para llevar a cabo este reto. Vete al campo de entrenamiento y cambia la formación de tu equipo, de manera que todos los jugadores queden concentrados en el centro del campo. El objetivo aquí consiste en irse pasando el balón entre tus jugadores, evitando que toque el suelo utilizando todas las voleas y "cabes" que puedas.

PASES  10  6 · 4

NBA Courtside — Pequeños, pero...





No es justo que sólo puedan jugar a baloncesto tíos altos como torres. ¿Qué pasa con los bajitos? ¿Qué tienen de malo los que necesitan una escalera de mano para llegar a la canasta? Con el modo "crea tu jugador" de *NBA Courtside* podrás ver qué ocurriría exactamente si un atajo de enanitos saliera a pista entre los gigantones. Crea a tus enanos –altura mínima, peso mínimo y ninguna habilidad. Asígnales el equipo que quieras, manteniendo un tipo de los normales en tu alineación inicial y a ver a quién puedes ganar (si es que puedes ganar a alguien). ¡Que tengas suerte con los pequeñines!

DERROTA  Bulls  Bucks  Grizzlies

Mario 64 — Este chico llegará lejos





A Mario le va a quedar el trasero bueno esta vez. Aprovechando lo blandito que está, arrójale escaleras abajo por la escalinata del vestíbulo del castillo (sus michelines le permiten botar por los escalones como si nada). El objetivo de este reto, aparte de reírte un rato a costa de Mario, es ver hasta dónde puedes hacerle llegar. El truco está en deslizarse lo más recto y rápido posible. Sube corriendo por uno de los lados y presiona Z cuando llegues a lo más alto de la escalinata, dándole un poco de efecto en el último momento para mantener el movimiento. Utiliza la estrella del suelo que tienes delante como punto de referencia.

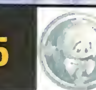
DISTANCIA  Estrella rebasada  Punta de estrella  Centro de estrella

Banjo-Kazooie — Jinjos al vuelo





Ya has superado todos los retos de velocidad, ¿no? Bueno, bueno... Este reto para evaluar habilidades voladoras marcará la diferencia entre los campeones de verdad y los patatas con suerte. Dirígete a la cueva del tesoro y pilla todas las plumas que puedas. Saliendo desde la plataforma de vuelo del mástil del barco, alza el vuelo lo más alto que puedas e intenta recoger los cinco Jinjos en lo que será un vuelo épico: Esto implica que no puedes tocar el suelo para nada, sólo una vez hayas capturado el último. Es difícil pero no imposible. Antes de empezar, haz un reconocimiento de la zona a pie, para memorizar las posiciones y empieza por el Jinjo que más alto esté; de este modo podrás planear hacia los demás sin malgastar tus valiosas plumas.

JINJOS  5   4  3

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

¿Jugamos a tu estilo? Quizás has descubierto una zona ideal para hacer acrobacias en *Mario 64*, una nueva y original manera de jugar a los deathmatches de *GoldenEye* o quieres retarnos contrarreloj a *Zelda*. Si tienes algún desafío para los juegos de Nintendo que quieras compartir con los lectores de N64 de todo el mundo, nos encantaría que nos lo hicieras llegar. Cuéntanoslo en unas 100 palabras y elige tres objetivos para oro, plata y bronce. Publicaremos los mejores retos. Envíanos los tuyos a:

Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

¿PROBLEMAS?



"Jua, jua, jua, jua, jua, jua. (Pausa para respirar.) Jua, jua, jua, jua, jua, jua." (Reacción de nuestros expertos ante los calumniosos rumores que cuestionan su competencia para descubrir los trucos más difíciles.)

AL RESCATE

Hemos interrumpido nuestras sangrientas batallas fraticidas en *Quake II* para traerte algunos trucos fabulosos de la celebradísima línea económica de Nintendo.

La pasada primavera Nintendo anunció la reedición de cinco de sus títulos más emblemáticos al irresistible precio de 5.990 pesetas. Los cinco magníficos son *Mario Kart*, *Lylat Wars*, *Snowboard Kids*, *Wave Race* y *F1 World Grand Prix*. Si has conseguido arrebatarle a una pobre ancianita indefensa el último cartucho que quedaba en la tienda de cualquiera de ellos, he aquí un festín de trucos para que continúes felizmente tu carrera criminal.



Juegos Player's Choice

LAS PREGUNTAS MÁS COMUNES

P **Por favor, ¿podríais echarme una mano con *Wave Race*? Acabo de comprarlo de la colección Players' Choice y lo encuentro un poco complicado. ¿Tenéis algunos truquillos así, en plan general?**

R La mejor manera de salir adelante en *Wave Race* es practicando. Utiliza el modo Time Trial para aprenderte el trazado de la carrera y cuando creas que estás listo, échale una carrera a la máquina. Aquí tienes tres súper trucos que te ayudarán a mejorar tus marcas:

1. Propulsión
Al principio de cada carrera el locutor dirá aquello de "*Three, Two, One, Go*!". En el momento en que oigas "*Go*!" presiona A. Si lo haces en el momento exacto, podrás empezar la carrera con la potencia máxima, pero esto requiere práctica.

2. Repónte enseguida
Si tu corredor se cae o pierde el control de su moto de agua, dale rápidamente a B para conseguir que se reponga inmediatamente. Con esto, tu corredor volverá a su puesto y podrá continuar compitiendo.

3. Evita los saltos y aprovecha los atajos
Los saltos aminoran la velocidad de tu moto acuática, con lo que evítalos siempre que te sea posible. Por otro lado, muchos circuitos tienen atajos. Fíjate en los otros corredores porque ellos siempre los toman. Una vez hayas descubierto cómo recortar valiosos segundos en tus vueltas, serás todo un candidato a la victoria en más de una carrera.

En cuanto a qué modo es el mejor para empezar, bueno, quizá el modo Championship es tu mejor opción. Empiezas en Sunny Beach, que está llena de boyas de slalom. La carrera siempre tiene lugar durante el día y es una buena manera de empezar el juego, con rectas fáciles y boyas bien espaciadas. Cuidado con las curvas cerradas del final, porque es muy fácil que te la pegues. Hay un poco de margen que ganar si recortas por la playa hacia el final: aprovéchalo cuando juegues contra la CPU.



P **Acabo de conseguir un ejemplar de *F1 World Grand Prix* y es absolutamente genial. ¿Me sopláis alguna trampichuela?**

R *F1 WGP* tiene una pista de *bonus*. Para acceder a ella debes hacer lo siguiente: elige el modo Exhibition y selecciona "Driver Williams". Ahora selecciona "edit name" y con el stick analógico cambia el segundo apellido por el código que tienes aquí : *(Nota: No utilices el D-Pad, ya que el código sólo funciona con el stick analógico.)*
Circuito Hawaiano: Cambia el segundo apellido por **VACATION**.

P **Mi amigo y yo hemos estado jugando a *Snowboard Kids*. ¿Tenéis algún truco para nosotros?**

R Hay uno que es una pasada, pero es bastante complicado. Con él puedes acceder a Sinobin, un personaje oculto, a nuevas tablas de Sinobin, y a todas las carreras, incluyendo Dizzy Land, Quicksand Valley, Silver Mountain y Ninja Land.

Presiona rápidamente en la pantalla del título: Abajo, Arriba en el analógico, Abajo, Arriba en el D-Pad, C-abajo, C-arriba, L, R, Z, Izquierda en el D-Pad, C-derecha, Arriba en el analógico, B, Derecha en el D-Pad, C-izquierda, Start.

Si has introducido el código correctamente, oirás una voz que dice "Yeah!". Es difícil, pero vale la pena.



P **¿Por casualidad tenéis algún secreto oculto para *Lylat Wars*? Estoy atascado.**

R Puedes recargar tu vida al máximo en cualquier momento durante la batalla en el sector Z volando hasta donde se desembarca, detrás de Great Fox (por encima de los motores). Recuperarás tu vida de forma instantánea y acabarás saliendo por la parte delantera de la nave.
Para hacerte con un Training Hologram necesitas anotar 100 puntos durante tu ejercicio de entrenamiento y aparecerá un

AL RESCATE

caza clase Star Wolf. Normalmente contraatacan, con lo que tienes un buen simulador de lucha.

Si acabas con un cierto número de enemigos en un nivel y todos tus personajes siguen con vida al final, conseguirás una medalla. Si la consigues en Venom, podrás utilizar el Tanque Landmaster en el modo Vs. Si consigues medallas en cada nivel, podrás jugar en el modo Expert.

Si consigues medalla en cada nivel del modo Expert, podrás jugar como el equipo Star Wolf a pie, con lanzacohetes, en el modo Vs. Bonito, ¿no?



P **¿Cuántos puntos por nivel se necesitan en *Lylat Wars*?**

R La respuesta es fácil:

Nivel	Nº mín. de aciertos
Aquas	150
Sector Z	100
Area Six	300
Solar	100
Bolse	150
Titania	150
Corneria	150
Venom (1&2)	200
Fortuna	50
Zoness	250
Katina	150
Macbeth	150
Meteo	200
Sector X	150
Sector Y	150



P **Tengo algunas preguntas sobre *Mario Kart 64:***
1. ¿Quién es el mejor corredor?
2. ¿Existe alguna razón por la que deba superar los 50cc o los 100cc? ¿Por qué no pasar directamente a 150cc para conseguir la opción "Extra"?

R **1.** El corredor que elijas depende de tu habilidad, y lo mejor es practicar con todos un poco hasta encontrar el que mejor se adapta a tu estilo. Luigi y Mario son los más indicados para los que empiezan. Los que ya saben un poco más deberían inclinarse por Toad, Yoshi o Wario, y si lo tuyo es la velocidad, quédate con Princess Peach.
2. Debes superar los niveles de 50 y 100cc para llegar a ser bueno en las carreras y poder optar al título en 150cc. No es que lo necesites, pero es una buena idea, en serio.



P **¿Podéis pasarme algunos códigos de *Mario Kart 64* o darme algún consejo?**

R **Pistas espejo**
Si completas las carreras de 150cc y acabas en primer lugar, dispondrás de pistas al revés. Son versiones espejo de todas las carreras que hay. Cuando las pistas extra estén listas para ser seleccionadas, la pantalla de título cambiará y los personajes quedaran encarados hacia el lado opuesto.

Fantasmas
Existen fantasmas especiales en las tres carreras del juego. Si logras vencer siete veces en estas carreras, los fantasmas te retarán a que les ganes. Aquí debajo tienes una lista de las carreras y las marcas aproximadas que debes superar. Los tiempos que necesitas son:

Mario Raceway:	1'46"00
Luigi Raceway:	2'12"00
Royal Circuit:	3'10"00

Derrapar
Los derrapes son algo esencial si quieres conseguir tiempos excepcionales. Cuando te estés preparando para tomar una curva, presiona R para empezar a derrapar. Cuando veas que de tu *kart* empieza a salir una nube de humo, mantén el stick analógico en la dirección opuesta a la que giras y luego vuelve a darle en la dirección de la curva. Con esto, el humo debería volverse de color amarillo. Repitiendo estos movimientos, el humo se pondrá de color rojo. Si después de esto sueltas R tu *kart* tendrá un subidón de velocidad extra al salir de la curva.

Truco Clásico

Goldeneye

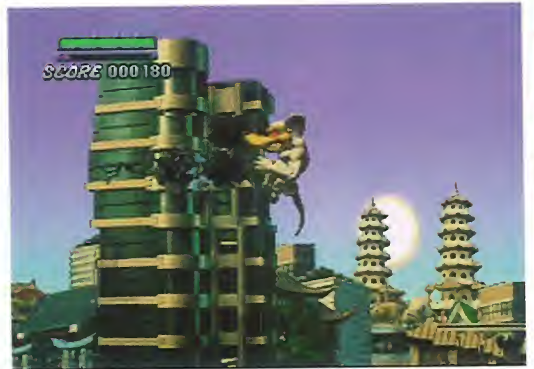
Menudo juegazo. Di que sí, anda, no te hagas el duro. ¿Nunca se te han antojado algunos personajes extra para multijugador? ¡Qué pregunta más estúpida! Pues sigue leyendo para descubrir cómo puedes poner las garras sobre 31 personajes adicionales.

• PERSONAJES DE BONUS
Entra en la selección de personajes del modo multijugador y ve al último personaje disponible (ya sea Mishkin o Moonraker Elite). A continuación, ejecuta las siguientes combinaciones con el mando: Mantén apretado L+R y pulsa C-izquierda. Mantén L y pulsa C-arriba. Mantén L+R y pulsa Izquierda. Mantén L y pulsa Derecha. Mantén R y pulsa Abajo. Mantén L+R y pulsa C-izquierda. Mantén L y pulsa C-arriba. Mantén L+R y pulsa Derecha. Mantén L+R y pulsa C-abajo. Mantén L y pulsa Abajo. Ya tienes 31 personajes adicionales a tu disposición.



AL RESCATE

Rampage 2: Universal Tour





TODOS LOS PERSONAJES
Para conseguir todos los personajes introduce la contraseña **NOT3T**.

JUEGA COMO ALIEN
Para jugar como el alien de nombre inpronunciable, teclea la contraseña **B1G4L**.

JUEGA COMO GEORGE
Para tener acceso a George, introduce la contraseña **SM14N**.

JUEGA COMO LIZZY
Para ser Lizzy teclea la contraseña **S4VRS**.

JUEGA COMO MYUKUS
Para acceder a Myukus introduce la contraseña **N0T3T** (el signo "0" es un cero)



JUEGA COMO RALPH
Para jugar como Ralph introduce la contraseña siguiente: **LVPVS**.

Star Wars Episode One: Racer



Selecciona el modo Tournament y después señala una posición en la pantalla de entrada de nombres que todavía no haya sido empleada.



Presiona Z e introduce el código pertinente, como si fuera un nombre, presionando L para ir seleccionando las letras. Escoge "End", presiona L seguido de A para introducir el nombre que quieras.
Empieza una carrera en cualquiera de las pistas del torneo. Después, detén el juego y presiona Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba. Esto te permitirá utilizar las siguientes trampichuelas:



INVENCIBLE
Introduce RRJABBA como nombre y la opción de ser invencible estará disponible en el menú de trampas que aparezca. Pero ten en cuenta que tu Pod sigue siendo vulnerable, que todavía puedes ser devastado por las llamas de un turbopropulsor o caerte por un acantilado.

MODO ESPEJO
Teclea RRTHEBEAST como nombre y podrás elegir la opción de mirrored tracks (circuitos en espejo) del menú de trampas que aparecerá.

MENU DEBUG
Teclea RRDEBUG como nombre y la opción debug estará diponible en el menú de trampas.

OPCIÓN DE CONTROL DUAL
Introduce RRDUAL como nombre y entonces podrás controlar cualquier motor de la Podracer con los mandos uno y tres. Presiona Arriba y Abajo en ambos sticks analógicos de los mandos para acelerar y dirigir, y Z para la turbopropulsión.

COMPITE COMO JINN REESO
Teclea RRJINNRE como nombre y guarda el archivo como A. Selecciona cualquier otro archivo con Mars Guo y este será sustituido por el piloto de *bonus*. Ten en cuenta que Mars Guo debe ser desbloqueado terminando carreras en ciertos circuitos antes de poder utilizar este código.



SALIDA FULMINANTE
Aquí está el truco para salir pitando desde el principio. Todo lo que necesitas es darle a A justo cuando el número 1 desaparezca.



Como amoníaco sobre la picadura de un mosquito, el doctor Vainilla alivia la irritación que provocan los juegos más fatigosos.



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA

Dr. Vainilla:
Me pregunto si puede ayudarme. Estoy bloqueado en *Banjo-Kazooie*. En Treasure Trove Cove, ¿cómo se vacía el agua del castillo de arena?

Javier Sotomayor, Pontevedra

El doctor Vainilla se ríe entre dientes con inquietante expresión y lo estropea con un vulgar estornudo:
Achú. Ehem. Bueno, sí, es una afección de lo más común. Necesitas usar los cajones próximos al barco pirata para alcanzar el pasadizo estrecho y escurrirte por él, con cuidado de no caer. Busca entonces una plataforma más baja con Leaky el Cubo sobre ella. Déjate



caer cerca de Leaky y lánzale dos huevos (desde atrás). Una vez lo hayas hecho, la minas explotarán y el agua alrededor del castillo de arena descenderá. Cuando estés en el interior de la construcción, escribe BANJOKAZOOIE con las baldosas usando el Beak Buster y serás recompensado con una pieza de puzzle. Sencillo, ¿eh?

Dr. Vainilla:
Perdone que le moleste, pero necesito sus buenos consejos. En la pantalla de selección de personaje del sublime *GoldenEye*, no consigo que aparezcan los personajes extra. Lo intento con todos, pero nada de nada. ¡Ayúdeme!
Le queda muy agradecido

Javier Echarri, Barcelona



Acariciando la punta de una larguísima jeringuilla, el doctor Vainilla ensaya una mueca de desprecio estilo Rocío Carrasco:
Un caso interesante. Es mejor hacerlo en la pantalla de selección de personajes para multijugador, mientras miras al personaje final, ya sea Mishkin o la elite de Moonraker. Entonces, haz lo siguiente:

1. *Aprieta L+R y pulsa C-izquierda.*
2. *Aprieta L y pulsa C-arriba.*
3. *Aprieta L + R y pulsa Izquierda en el D-pad.*
4. *Aprieta L y pulsa derecha en el D-pad.*
5. *Aprieta R y pulsa abajo en el D-pad.*
6. *Aprieta L+R y pulsa C-izquierda.*
7. *Aprieta L y pulsa C-arriba.*
8. *Aprieta L+R y pulsa Derecha en el D-pad.*
9. *Aprieta L+R y pulsa C-abajo.*
10. *Aprieta L y pulsa Abajo en el D-pad.*

Bastante complicado, ya sé, pero es un remedio infalible.

Dr. Vainilla:
En *Star Wars Episode 1: Racer* no consigo a Sebulba. Por favor, ¡ayúdeme!

Fernando Recha, Málaga



Poniéndose cuidadosamente un par de guantes quirúrgicos, el doctor se relame los labios de satisfacción:
Para correr como Sebulba tienes que llegar primero en la pista Boonta Classic en el Galactic Racing Circuit. Para correr en el pod de Sebulba, todo lo que tienes que hacer es ganar la última carrera. A continuación pulsa R dos veces. Hay montones de personajes de bonus disponibles. He aquí una lista de ellos, con las pistas que deberás acabar para acceder a ellos:

Aldar Beedo: *Beedo's Wild Ride/Amateur*
Ark Bumpy Roose: *Bumpy's Breakers/Semi-pro*
Ben Quadinaros: *Inferno/Invitational*
Boles Roor: *Zugga Challenge/Semi-pro*
Bozzie Baranta: *Abyss/Invitational*
Bullseye Navior: *Sunken City/Semi-pro*
Clegg Holdfast: *Aquilaris Classic/Amateur*
Fud Sang: *Vengeance/Amateur*
Mars Guo: *Spice Mine Run/Amateur*
Mawhonic: *Andobi Mountain Run/Galactic*
Neva Kee: *Baroo Coast/Semi-pro*
Ratts Tyerell: *Howler Gorge/Semi-pro*
Slide Paramita: *AP Centrum/Invitational*
Teemto Pagalies: *Mon Gazza Speedway/Amateur*
Toy Dampner: *Executioner/Galactic*
Wan Sandage: *Scrapper's Run/Semi-pro*

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... **Código Postal** ....

¿Te has parado a pensar alguna vez en la trama de algunos de los juegos de la N64? Nosotros sí...

¿DE QUÉ VAN?

Piensa en la última película que hayas visto y pregúntate lo siguiente: ¿Era coherente el argumento? ¿Tenía lógica lo que pasaba? Seguro que había cosas que quedaban sin justificar y vacíos narrativos a go-gó, ¿o no? La mayoría de las películas de Hollywood tiene esos problemas. ¿Por qué fallan siempre los malos? Ya sabes el dicho: «eres más lento que el caballo del malo».

Los juegos para la Nintendo 64, por supuesto, son harina de otro costal. Cerebros privilegiados, como el de Shigeru Miyamoto, jefe de programación de juegos en Nintendo, se vuelven locos para intentar que las cosas cuadren, que no haya malentendidos ni absurdos. Y se nota, las historias que hay en los juegos Nintendo son irreprochables.

O por lo menos, deberían serlo... Empieza preguntándote cosas acerca del más sencillo de los juegos y pronto te darás cuenta de que las cosas no encajan tanto como debieran. De hecho, si las historias de los juegos N64 de mayor éxito fuesen presentadas en forma de guión cinematográfico a cualquier productor, éste saldría aullando de su despacho. ¿No te lo crees? Lee, lee.

GoldenEye

El Resumen

Con muchas pistolas y cautela, un agente secreto de alto standing evita que unos terroristas destruyan Londres con la ayuda de un arma controlada por satélite.

Escena 4

Campo de aviación de Arkangalensk, Rusia
Bond entra en un cobertizo y encuentra al Soldado Uno y al Soldado Dos.

Bond: ¿Dónde está la llave del aeroplano?

Soldado Uno: ¡Ja! ¿Crees que la íbamos a dejar a tu alcance?

Bond: ¡Mírala! Encima de la mesa...

Soldado Dos: Hmm... Sí.



¿Perdón?

Si tuvieses un avión carísimo, pero carísimo, ¿dónde dejarías las llaves? ¿Las llevarías contigo todo el rato? ¿Las guardarías bajo otra llave? ¿Las dejarías encima de una mesa, a pocos metros del aparato, con dos soldados vigilándolas y Bond al acecho? ¡Exacto!

Escena 5



Búnker de Severnaya, interior
Bond entra por la izquierda, pelín asustado, moviéndose con cuidado. Lleva consigo la pistola con silenciador y destruye tranquilamente una cámara de seguridad que hay en una de las paredes.



Bond: (susurrando) ¡Je, je! Ya no pueden verme. Soy genial. (Suena la alarma). ¡Oh, no!

¿Perdón?

Está muy bien eso de arrastrarse por el suelo, pero disparar sobre una cámara de seguridad es buscarse problemas seguros. Para empezar, el ruido de la cámara al explotar alertará al más adormecido de los guardias. Además, donde hay cámaras hay una habitación con alguien controlando lo que muestran. ¿Y no es sospechoso un tipo que dispara a una cámara?

Escena 7

Montecarlo, fragata, interior
Bond aparece de repente en el puente, da un susto de muerte a un rehén y neutraliza a un terrorista.

Bond: ¡Suelta la pistola!

Terrorista: Ni hablar del peluquín.

Bond: Me obligas a hacerlo. (Dispara la pistola y mata al instante al terrorista.)

Rehén: (Presa del pánico). ¡Aaarrggghhh! (Mueve los brazos, grita, corre.)

Bond: Se acabó mi tarea aquí.





¿Perdón?

Bond no se dedica a rescatar a los rehenes aquí, los deja en el barco con un ataque de nervios de aquí te espero. De hecho, luego no se les vuelve a ver. Creemos que saltan al agua con tal de no seguir a bordo. Eleh, James, eres todo un héroe.

Escena 10



San Petersburgo, Parque de la Estatua, exterior
Bond y Valentin hablan.

Valentin: Janus te espera al pie de la estatua de Lenin.

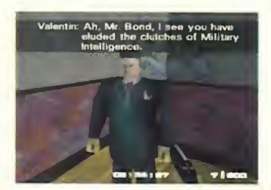
Bond: Gracias, compañero.

Valentin: Bien, me voy. (Se aleja.)

Bond: ¡Adiós! ¡Ah, espera un momento!

Valentin: ¿Qué?

Bond: (Dispara su pistola y mata a Valentín.) ¡Ja, ja, jaaaa!



¿Perdón?

Vale, todos lo hemos hecho. Todos hemos disparado a la cabeza de Valentín por la espalda... Lo malo es que luego, cuando Bond llega a San Petersburgo a pasearse con su tanque, se vuelve a ver a Valentin, radiante y sano como una manzana. Algo no ha funcionado.

Escena 11

San Petersburgo, archivos militares, interrogatorio
Bond es observado por dos guardias.

Primer Guardia: Dinos todo lo que sepas, Bond.

Bond: Bien, podría contaros todo o hacer otra cosa... (Toma una pistola y munición de encima de la mesa y dispara a los guardias.)

Segundo Guardia: (Gastando su último aliento). Hábil... muy... hábil.

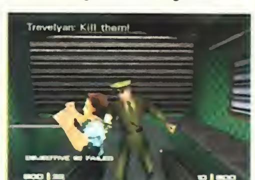


¿Perdón?

Nuestra enhorabuena a los guardias por haber conseguido atrapar al más famoso de los espías británicos, pero nuestras condolencias por haber dejado delante de sus narices armas y munición.

Escena 14

En algún lugar cercano a San Petersburgo, tren, interior
Bond y Natalya están atrapados en un vagón sellado. Una bomba cuenta atrás muy cerca.



Natalya: ¡James! ¿Qué hacemos?

Bond: Para serte franco, no tengo ni idea. Estamos atrapados.

Voz de Janus: ¡Que tenga suerte con el suelo, James! ¡Vaya salida! ¡Qué suerte! ¡Qué suerte!



¿Perdón?

Revelando la situación de la salida al vagón sellado, Janus se une a la lista de tipejos despreciables que hablan demasiado y nos dejan sin aventuras. Bond tenía su reloj láser para esta misión. ¿Es que no va a utilizarlo nunca más?

The Legend of

Zelda Ocarina of Time



El Resumen

Con sus orejas puntiagudas y sus mallas, un infante mágico se pone a buscar piedras brillantes. Lo único que conseguirá es embarcarse en un viaje en el tiempo en el que deberá salvar la mágica tierra de Hyrule de las garras de un despiadado dictador de aire porcino.

Escena 2

Bosque de Kokiri, tienda, interior
El vendedor habla con Link.



Link: He venido a comprar el Escudo Deku.

Vendedor: ¿De dónde has sacado el dinero para pagarlo?

Link: Corrí por el césped en el exterior. Ah, también robé por algunas casas.

Vendedor: ¡Policía!

¿Perdón?

Las andanzas como ladronzuelo de Link muestran su total impunidad ante la ley. El valor del dinero que puedes tomar de las huchas o del suelo es nulo. ¿Para qué vender tus posesiones cuando puedes recolectar dinero del jardín?

Escena 5

Campiña de Hyrule, exterior, noche
Link y un esquelético Stalchild discuten.

Stalchild: ¡Luchas como un guerrero! Tu dominio de la espada se ha incrementado con años de práctica. Seguro que tu conocimiento deriva de las ancestrales enseñanzas de tu familia.



Link: Bueno, en realidad he encontrado la espada hace un momento en un cofre.

¿Perdón?

A lo largo de su periplo, Link se encuentra espadas, escudos, catapultas, ganchos, bumeranes, bombas, ocarinas y caballos. Desde el primer instante los maneja con maestría. Vamos, que seguro que no tenía ruedecillas en su bici de pequeño...

Escena 10

Lago Hylia, luz de día
Zoran se aproxima a Link.

Zoran: Llevo buscando a la princesa Zora desde hace varios días. ¿Dónde crees que puedo encontrarla?

Link: Bueno, según la botella que encontré en el fondo del lago, está en el estómago del rey Jabu Jabu.

Zoran: ¿Sí? ¿Dices una botella? Debo de haber pasado por alto esa área del lago. Supongo.

¿Perdón?

Los Zorans pasan la mayor parte de sus vidas debajo del agua. Si en su «exhaustiva» búsqueda de la princesa Zora no se han enterado de que hay una enorme botella en el fondo de un lago casi vacío es que no lo hacen muy bien...

Escena 25

Molino de viento del pueblo Kakariko, interior
Link, adulto, y el Chico del Molino.

Chico del Molino: Te voy a enseñar la Canción de las Tormentas.

Link: De acuerdo.

Chico del Molino: Tú mismo me la cantaste cuando eras un niño.

Link: ¿Qué? Si nunca antes la he oído...

Chico del Molino: Sí, es verdad, pero cuando te la enseñe ya la sabrás.

Link: ¿Cómo puedes saber la canción si nunca te la enseñé?

Chico del Molino: Pues también es verdad.

¿Perdón?

Hay tantos problemas de este tipo en los viajes temporales que hasta tienen un nombre: paradojas. Link no sabe la canción hasta que se la enseña el Chico del Molino, pero el Chico del Molino no se la puede enseñar hasta que él la haya aprendido, del mismo Link... ¿Entiendes algo?

Escena 32

En la cima de la Montaña de la Muerte, exterior día
El Gran Gorón y Link.

Gran Gorón: Te tendré acabada esa gran espada en tres días.

Link: ¿Qué? Todo el mundo en Hyrule hace lo mismo día tras día, ni siquiera envejecen. Todos tienen todo lo que necesito al instante. ¿Por qué tengo que esperar tres días? ¿Tres días para una espada?



Gran Gorón: Es una espada muy y muy grande.

¿Perdón?

Miyamoto demostró ser muy valiente al introducir el «tiempo real» en The Legend of Zelda. Es un gusto ver las puestas y salidas del sol de Hyrule, pero Link parece Atrapado en el tiempo. Todo el mundo hace lo mismo cada día...

Escena 42

En el Castillo de Ganondorf
Link entra en la habitación del órgano de Ganondorf.



Link: ¡Hola!

Ganondorf: ¡Ah, hola! No te había visto. Estaba muy ocupado tocando el órgano.

Link: ¿Te has dado cuenta de que he matado a todos tus acólitos?

Ganondorf: Escúchame, puedo tocar a las Spice Girls.

¿Perdón?

La disposición de la habitación del órgano en el Castillo de Ganondorf implica que desde ese punto puede verse todo lo que sucede y a todo el mundo que pase por allí. Y en vez de lanzar a todos sus hombres contra Link para acabar con él de una vez, Ganondorf prefiere tocar una macabra melodía en su honor... Vaya un tipo extraño.

Super Mario 64



El Resumen

Un humilde fontanero italiano se presenta en el castillo de una amiga para merendar. Las malas noticias llegan cuando descubre que un espantoso dinosaurio la ha secuestrado. Nuestro fontanero inicia un surreal epopeya para salvar a su dama y cargarse al dinosaurio.

Escena 5



Castillo de la princesa Peach, interior
Mario está ante tres pasillos.

Mario: ¡Mamma mia! ¿Por cuál de ellos voy? (Se dirige a un cuadro). ¡Mamma mia! ¿Me estoy haciendo más grande? ¡Mamma mia! ¿Me estoy encogiendo?

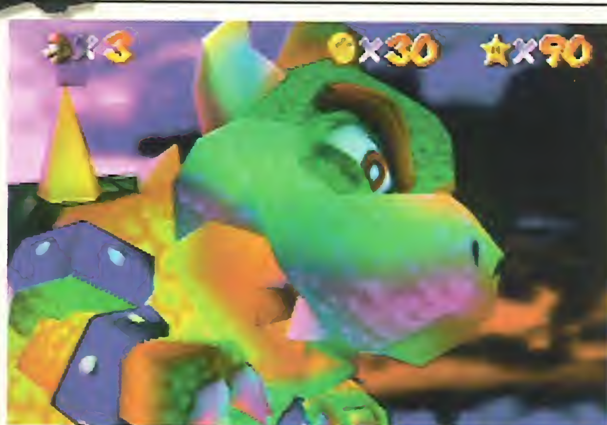
Un-físico-que-pasa-por-ahí: Lo siento, Mario. Es sólo un efecto óptico.

Mario: ¡Mamma mia!

¿Perdón?

¿Ves si en realidad el tamaño de Mario cambia? Si consigues mover la cámara alrededor de Mario mientras éste se acerca a uno de los cuadros, puedes ver que todo lo que pasa es un efecto óptico creado por la distribución del suelo, los muros y el techo.

Escena 15



Tercer mundo de Bowser, plataforma suspendida en el espacio
Mario y el rey Bowser, protagonistas.

Bowser: ¡Mario! Nos encontramos por tercera vez. ¿Cómo vas a vencerme ahora? ¡Ja, ja, jaaa!

Mario: Bien, ¿recuerdas la última vez, cuando te agarré por la cola, te di unas cuantas vueltas, cada vez más rápido, y te lancé a una de las bombas que habías puesto en la plataforma?



Bowser: Sí.

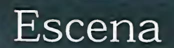
Mario: Creo que lo haré otra vez.

Bowser: Bueno, admitiré que puede funcionar.

¿Perdón?

¿Es que Bowser no va a aprender nunca? Tras su humillante segunda derrota, se supone que va a poner las bombas en el suelo. O por lo menos enganchar su cola a su espalda para que el fontanero no pueda agarrársela...

Lylat Wars



El Resumen

Un variadísimo conjunto de peludos superhéroes inicia la liberación de un planeta. Los malos: unos extraterrestres. El problema: se monta un pollo considerable; vamos, una guerra intergaláctica. El objetivo: liberar la galaxia Lylat de su simiesco dictador.

Escena 5

Sistema Lylat, área Sector X

Fox: Muy bien, Slippy, escucha. Creo que crees demasiado en ti mismo y...

Slippy: ¡Mira, un planeta como un robot! ¡Voy para allá! ¡Arghhhh! ¡La mano gigante del robot me ha atacado! ¡Se ha cargado la nave! ¡Me voy a matar! ¡Ayuda!

Fox: ¿Qué, Falco, rescatamos a Slippy?

Falco: ¿Slippy? ¿Quién es Slippy?

Fox: Así se hace. Vámonos a casa.

¿Perdón?

Se supone que la Starfox es una escuadra de pilotos de elite, pero resulta que incluye a un loco como Slippy, que está a punto de hacer fracasar varias de sus misiones. ¿Por qué aceptó Fox a este tipejo?

Escena

Sistema Lylat, área Zoness
Cinco misiles gigantes se dirigen a la nave nodriza, Great Fox.

Fox: ¡Activa los escudos, ROB!

ROB, el Robot: Fox, la Great Fox no tiene escudos.

Fox: Bien, entonces, lanza misiles anti-misil.

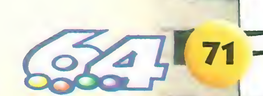
ROB: ¡Ojalá pudiese! ¡Tampoco tenemos!

Fox: Bien, entonces activa los láseres y lanza aquellos misiles.

ROB: ¿Láseres? Los busco, los busco... No veo ningún láser. ¿Los olvidaste?

¿Perdón?

¿Qué es lo primero que se te ocurre? ¿Rascacielos? ¿Autobuses enormes? ¿Elefantes? En la Great Fox hay espacio para casi cualquier cosa que se te ocurra, pero no hay espacio para una sola arma defensiva. Como no podía ser de otro modo, en el siguiente nivel, Área 6, ROB encuentra el botón del láser.





Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Mi otro hobby

He observado que habéis quitado la sección dedicada al Número del Gadolinio...¡Por fin! Me alegra, pues mensualmente compro varias revistas sobre mi mayor "vicio", los videojuegos, pero sólo con vuestra *Magazine* me he comprometido a suscribirme... un año más. A lo largo de todo este tiempo me he dado cuenta de una cosa: ya no comentáis apenas nada acerca de si un título de la gran N viene traducido, ya sean los textos o doblado. ¿Por qué? En vuestros primeros números sí lo hacíais de vez en cuando.

1º ¿Para cuándo un juego de lucha serio que consiga un 90%?

2º ¿Podrías decirme algunos de los importantes títulos que saldrán en un futuro próximo traducidos y/o doblados al castellano?

3º ¿Para qué necesita 256 Mbits un cartucho como *Star Wars Episode I Racer* si luego no ofrece efectos sonoros variados (sobre todo, la B.S.O) ni la posibilidad de ver la repetición de tu carrera? ¡Y encima ha de apoyarse en el Expansion Pak!

David Jiménez Carballo, Almería.

Apreciado David, muchas gracias por suscribirte a nuestra revista, pero, por lo que a nosotros respecta, puedes suscribirte a todas las que se te antojen. Nuestro dire, por ejemplo, está suscrito a la revista del club de fans de Barbie, y a varias fotonovelas, y nos parece muy bien. (De hecho, también está suscrito a otras publicaciones cuya temática no revelaremos para ahorrarle un disgusto a su madre.)

Por otra parte, ¿por qué ese desprecio hacia el gadolinio? Has de saber que este bello elemento es una preciada sustancia paramagnética muy utilizada para amplificar las señales en las resonancias magnéticas. ¿No te parece fascinante?

En cuanto al tema de la traducción y doblaje de los juegos, tu reproche está plenamente justificado. En adelante, intentaremos precisar más a menudo en qué idioma aparecerán los juegos.

1º Hacia finales de año debería llegar *Ready 2 Rumble Boxing*, un simulador de boxeo con muy buena pinta. Los personajes exhibirán rasgos caricaturescos, pero su jugabilidad se anuncia muy realista. Por esas mismas fechas tal vez se deje caer *Smash Bros.* Es un *beat' em up* de Nintendo divertidísimo (hemos jugado a la versión japonesa). Muy serio no es ¡pero se merece un 90%!

2º ¿Ya te has hecho con un cartucho de *Shadowman*? También *Rayman 2* estará traducido, lo mismo que... ¡*Jet Force Gemini*! ¡Menudo notición! Y Nintendo nos ha dicho que es MUY PROBABLE que *Perfect Dark* y *Donkey Kong* salgan con textos en castellano. Pero será mejor que no lancemos las campanas al vuelo, porque lo mismo dijeron de *Zelda* y, al final, *nanai* de la China. Por su parte, Acclaim nos ha confiado que también *Armorines* y *Turok: Rage* estarán en castellano (" los textos, como mínimo").

3º *F-Zero X* se sumó a la línea Players' Choice el 15 de septiembre.

4º Porque así pesa más y no se lo lleva el viento.

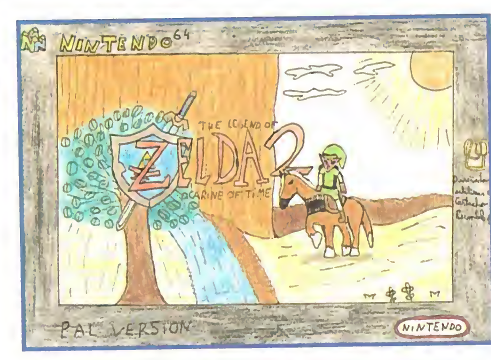
El mundo se acaba

Estaba leyendo vuestra revista cuando me decidí a escribiros para expresar mi opinión sobre un asunto muy importante: Si no se hace nada al respecto, los videojuegos pueden echarse a perder. Ahora mismo, los títulos de N64 son considerablemente mejores que los de PSX ("el rincón del pixel"). Pero la cosa cambia con PSX II. Aunque Dolphin sea más potente, no podrá con ella. Veo el futuro con miles de millones de PSX II y con miles de Dolphin; las compañías trabajarán para la máquina de Sony y, a la larga, Dolphin, y sobre todo Dreamcast, terminarán yéndose a pique.

Estamos condenados a jugar con 10 versiones de *Tomb Raider*, 47 de *FIFA*, 16 de *GT*, *29 de Crash, 19 de Final Fantasy*. Siempre los mismos juegos (o clones descarados que no alcanzan su nivel). Con PSX 2 no habrá competencia y estaremos sometidos a una dictadura en que la creatividad, la jugabilidad, el afán de superación y la libertad de elección serán remplazados por la repetición, la codicia y la falta de imaginación.

Ningún juego de la Play se sale de la norma: cuando tienes uno de cada genero, ya los tienes todos. En cambio, en N64 hay más variedad: sus juegos abren nuevas experiencias y sensaciones que perderemos en el futuro.

Jorge Martín de Prado, Madrid



Propuesta de caja para el cartucho de Zelda 2. Envíanos otra para formato DVD, con tu nombre.

¡Qué interesante! Has llevado al terreno de los videojuegos una cuestión que obsesiona a economistas, políticos y asociaciones pro derechos de los consumidores: ¿Estamos indefensos ante el control del mercado por unas pocas multinacionales? ¿De qué nos sirve la libre competencia si no hay una oferta diferenciada de bienes y servicios?

Ahora bien, en el caso que nos ocupa no creemos que la sangre vaya a llegar al río. Según dictan las enseñanzas taoístas, si quieres destruir a tu enemigo, entrégale todo el poder y cólmalo de halagos. Nintendo y Sega gozaron de poder y adulación hace unos años, y se durmieron en los laureles. Entonces llegó Sony y, contra todo pronóstico, arrasó. Ahora Sony es todopoderosa, sí, igual que lo fueron en su día Spectrum y Commodore, y ya ves cómo acabaron. El sector del ocio electrónico es tan dinámico que tus temores nos parecen infundados. Si Nintendo se hundiera –cosa que no ocurrirá si ha aprendido de sus errores-, otra plataforma se ocuparía de destronar a PlayStation 2. Además, si la N64 no ha podido con PlayStation, ha sido por culpa de la misma Nintendo, no de Sony.

Respira tranquilo, Jorge, que las cosas sólo pueden ir a mejor. En todo caso, muchas gracias

CUENTA

por tus sesudas reflexiones: gracias a usuarios con tu espíritu crítico el mundo de los videojuegos está experimentando una auténtica revolución.



Hola, terrícolas

Soy Daniel, el que aparentemente era humano; no os lo vais a creer, pero tras enterarme de la verdad, tengo que retirar eso de "que yo sepa, soy humano", porque en realidad soy un extraterrestre o alien, y tengo la capacidad de trasformarme en cualquier persona.

Como veis en la foto me he transformado en James Bond. Esa transformación la realicé para celebrar que por fin pude abrir el Egypcian Temple y el nivel 007 de *GoldenEye*, gracias a un madrileño que será otro alienígena porque afirmaba ser también James Bond; si no llego a leer su carta no me habría animado a intentarlo más.

Terminemos con estas preguntillas:

1. **¿Hay alguna esperanza de que Bandai se digne a hacer un juego de *Dragon Ball GT* para N64. ¿Y qué me decís de *Dragon Quest* y *Secret of Mana*?**
2. **Si me compro el 64DD japonés, ¿le vale a mi Nintendo 64 europea?**
3. **¿Turok Rage Wars tendrá modo historia?**
4. **¿Se sabe quién distribuirá en España Resident Evil 2?**
5. **Me he comprado Mario Kart 64 y tengo reservado Shadowman; aparte de estos, ¿cuáles me recomendaríais de aquí a Navidad? Decidme por lo menos 5.**



Daniel Sánchez Suárez, encarnado en una particular versión de James Bond.

Muchas gracias y hasta pronto.
P.D. ¿A que no adivináis de qué planeta soy y cuál es mi forma original?

Daniel Sánchez, Sevilla

Procedes del planeta 51 Pegasi, también conocido como Bellerophon (Bellerophon es el héroe griego que montaba el caballo alado Pegaso). Tu mundo se halla entre las dos estrellas más al este de la constelación Pegaso, y tiene una masa de 7.766.460 x 1024 kg. (o sea, la mitad que Júpiter). Considerando que la temperatura de su superficie es de unos 1.000°C, no debes de tener forma y seguro tu estado normal es gaseoso.

Y ya que puedes transformarte en cualquier persona, quisiéramos pedirte que te convirtieras en Miyamoto, y pasaras por nuestra redacción, para preguntarte unas cositas.

1. No tenemos noticia de que se esté desarrollando para N64 ninguno de los juegos que citas. ¡Snif!
2. Pues no. Exacto, ¡maldita sea!
3. No. Sí habrá en cambio un modo de entrenamiento para un jugador. Resignación.
4. Virgin.
5. Si te van los tiros y no puedes esperar a que llegue *Perfect Dark*, *Jet Force Gemini* y *Armorines* van a ser fabulosos. Los acabamos de ver en el salón NTSC de Londres y nos hemos revolcado de gusto. Si gustan las carreras, *World Driver Championship* no te defraudará. De hecho, estamos convencidos de que superará a *V-Rally 99*. Suponiendo que también te gusten los plataformas, *Donkey Kong 64* es lo que necesitas.

Intimidades de GoldenEye

Hola, Magazine 64

Me gustaría que publicaseis estas curiosidades para los fans de *GoldenEye*.

A vista de pájaro: En el primer nivel, cuando pones el aparatejo ese en la pantalla del radar (en la parte de atrás de la primera alarma), mira hacia abajo. Con suerte, verás a un soldado a través de una ventana. Ahora, dependiendo de tu imaginación y de los trucos que poseas, podrás cebarte con él a tu gusto.

Aterriza como puedas IV: En Facility, al soldado que te encuentras de espaldas, colócale una mina al lado de su pierna izquierda pero pegada a la pared. Cuando explote, si lo has hecho bien, saldrá hacia la pared opuesta, y se romperá el cuello contra el techo.

Aterriza como puedas V: Lo mismo que antes, pero atentando contra los científicos. En la habitación, te colocas a unos 4 metros y le tiras una mina a medio metro. Cuando pase por su lado la mina, más o menos a la altura de la cintura, aprieta A + B (explotará sin tener que cambiar al reloj). Saltarán varios de ellos; los golpes contra las mesas son alucinantes.



Manuel Vizcaino, de Zaragoza, sugiere este logo para la futura consola de Nintendo.

Fin de la primera entrega. Para acabar, un reto: a ver quién mata 397 soldados en Severnaya II con un 69% de impactos en "otras partes".

VTR, Barcelona

Muy edificante, VTR. Nos descubrimos ante tu delicadeza, sensibilidad y buen gusto. El mes que viene, más.

Busco empleo

Hola amigos. Soy poseedor de los tres mejores juegos de Rare: *Diddy Kong Racing*, *GoldenEye*, *Banjo-Kazooie*; del prodigio gráfico de *Star Wars* y de carreras: *Rogue Squadron*, *Star Wars: Episode 1: Racer*; de lo mejor de Miyamoto: *The Legend of Zelda*; y de la diversión multijugador definitiva: *Mario Party*.



CUENTA

De mayor quiero trabajar en Rare; me gustaría tener el mismo trabajo que Miyamoto, supervisándolo todo: gráficos, sonido, música, animación, IA, interactividad con el entorno, tecnología, controles, diseño de personajes, etc. Como para eso son necesarios años y años, estoy empezando un proyecto ahora. Tengo pensados una secuencia introductoria, un personaje y una trama de lo más estudiada. Os voy a dar una pista de la trama (prohibido reírse): tú eres UFO, un extraterrestre que viaja en una nave que es derribada por unos misiles. De los más de 300 extraterrestres, 200 escapan en unas cápsulas y llegan a la Tierra atraídos por su gravedad. Tú tienes que ayudarles a salir del planeta buscándoles piezas para sus máquinas, rescatándoles de la NASA, enviándoles a otros aliens para ayudarles, y más cosas.

1. ¿De qué va *Twelve Tales: Conquer 64*?
2. Me estoy enfadando un poquirriquitín, porque os confundís bastante. *Mario Party* SÍ es compatible con Rumble Pack. Y otras así.
3. Quiero trabajar para Rare (tengo 13 años). ¿Cómo lo consigo?

Ricardo Ramos, Madrid


Otro dibujo excelente de Rádix. ¡Gracias!



La trama de tu videojuego nos parece súper sugerente. Y lo de rescatar aliens prisioneros de la NASA da pie a muchas escenas de acción estilo Perfect Dark. Sigue trabajando duro, que vas por buen camino.
1. Es una aventura en 3D protagonizada por una ardilla. Según parece, Rare ha aparcado temporalmente el proyecto, mientras culmina el desarrollo de Perfect Dark y Donkey Kong 64. O sea que faltan muchos meses para que salga.
2. Tienes razón. Nos equivocamos muy a menudo. Pero no te enfades, hombre, que es malo para el corazón.
3. Con las vueltas que da la vida, para cuando tengas edad de trabajar para Rare (dentro de diez años o así), esta compañía se dedicará a los mejillones en escabeche. Así que ya sabes, cómprate el manual Cómo instalar un vivero de moluscos en tu salita de estar.

Un poco de estrategia

Saludos, Magazine 64; soy Ibaitxo y de esos de "Nintendo hasta la tumba". Por favor, comentad mis reflexiones, que me estoy comiendo la cabeza.

1. ¿Qué es eso de que Nintendo pretende lanzar su Dolphin sin prestaciones multimedia (reproductor de audio y vídeo DVD?
2. Algunas compañías de renombre se negaron a trabajar para la N64 por el alto coste que supone desarrollar para el formato cartucho; pero con el DVD tendremos las mejores compañías que hasta ahora sólo habían trabajado para PSX.
3. Las nuevas consolas serán "anticoping", con lo que se elimina el juego sucio. Además, con el DVD diremos adiós a los juegos de 13.000 ptas., pues sus discos son tan baratos que hasta las revistas traerán demos jugables.
4. Gracias al DVD será más fácil y frecuente la traducción y doblaje de los juegos.
5. Respecto a la pregunta acerca de la utilidad del estuche de plástico que regalasteis con el número 18, valdría como ataúd para los juegos basura de la PSX destrozados por el propio usuario.

Ibai Garate Guenetxea, Guipúzcoa

1. Al parecer, Nintendo quiere seguir siendo una compañía especializada en videojuegos y punto. Si su nueva consola reprodujera películas, su precio se dispararía. Pero, pero pero... sabemos que Matsushita, socia de Nintendo en su aventura Dolphin, producirá una versión de la consola capaz de reproducir películas, aunque lógicamente será más cara.
2. Tus palabras nos llenan de júbilo, porque contienen muchas verdades.
3. ¿Demos jugables? ¡Es verdad! Como en las revistas de PSX (je, je).
4. Imagínate. Podremos ponerle a Mario la voz de Chiquito. Y a Zelda la de Verónica Forqué. Qué punto.
5. (Risas en toda la redacción.)

¡Half-life!, ¡Half-life!, ¡Half-Life!

Tengo la mejor consola del mundo, o sea la N64; cuando la compré pensaba que la Play también era buena pero vi las dos y no había ni comparación. Bueno, también tengo un ordenador y Half-Life, el mejor juego del mundo después de Zelda, o por lo menos esa es mi opinión.

Half-Life es excelente, con unos escenarios fabulosos, y además se puede jugar por Internet. Os digo esto porque no entiendo por qué no lo sacan para N64; sería un exitazo, os lo aseguro. Os voy a hacer unas preguntillas.

1. ¿Cuál será mejor, *Perfect Dark* o *Resident Evil*?
2. ¿Cuál es mejor, *Banjo* o *Goemon*?

Daniel Bond, Madrid

Tienes toda la razón. *Half-Life* es el punto de referencia de los shoot 'em up a nivel mundial. Por eso la Academia de Artes y Ciencias Interactivas le concedió los premios al Juego de Acción del Año y Juego de Ordenador del Año. Mira lo que encontramos en un grupo de noticias de Internet



CUENTA

cuando salió:
"Ayer mi novia estaba enfadada conmigo.
Te pasas el día jugando a Unreal. A ver si haces algo útil- me dijo.
Así que le hice caso y me fui a comprar dos copias de *Half-Life*."
Bueno, ¿eh?

1. *Perfect Dark*.
2. *Banjo* es un aventuras 3D, mientras que Goemon es un RPG maravilloso. Si los juegos de rol no te van, elige *Banjo*. O todavía mejor: espera a que salga *Donkey Kong 64*.





La voz de un experto

Hola, gente de Magazine 64

Soy Juanma y tengo 22 años; os escribo desde Palma de Mallorca y soy un fan de Nintendo desde la NES.

Para comenzar, ¿cómo que *FFVII* es mejor que *Zelda*? Dios, si no se pueden ni comparar. Yo tengo *FFVII* en versión PC y -para ser sincero- me gusta, pero aparte de unos gráficos muy inferiores a *Zelda*, todo aparece de golpe en pantalla y como mucho tiene un poco de scroll, y los combates además son mucho menos estratégicos que en juegos como Chrono Trigger para Super Nintendo, que aun siendo de una consola inferior, es más divertido que *FFVII*. Y eso que *FFVII* me gusta, pero es más un juego de diseño que una obra maestra de la jugabilidad, como son *Zelda* y el resto de juegos de Nintendo, la única compañía que ha sabido adaptar la esencia de los juegos 2D en las 3D, pero añadiendo todas las ventajas que éstas tienen.

Juan Manuel Sánchez, Palma de Mallorca

Reconforta oír la voz de un experto. Si alguien albergaba dudas respecto a estos dos juegos, con tu carta quedará tranquilo. *FFVII* es el único argumento de los usuarios de PlayStation contra Nintendo en el campo de los RPG, pero tú dejas claro que es un argumento insuficiente.



Pablo Belmonte, de Valencia, reincide en su pasión por el manga.

Doloroso dilema

Saludos, amigos de la 64; estoy muy contento con la consola. Desde que empezó mi emocionante y aventurera vida con la N64 mi vida ha cambiado. Pero tengo una duda. Creo que no salgo tanto con mis amigos; casi siempre estoy en casa jugando a este pedazo de consola. Quiero que me aconsejéis si debo salir más con mis amigos o seguir mi emocionante vida rutinaria.

Yony 64, Madrid



Rádix propone esta portada para una revista

Cuida a los amigos, pues son lo más importante del mundo. Eso no significa que tengas que salir mucho con ellos, sino que los respetes y te preocupes por ellos. No es una cuestión de cantidad, sino de calidad. Por lo demás, no te preocupes: juega sin remordimientos.



CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.L.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular)

DIRECTORIO

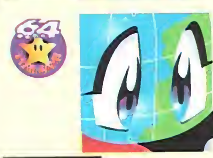
La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% ★ 1

Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tiralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

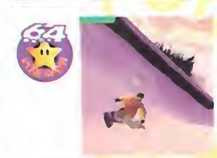
1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. TUROK 2
4. GOEMON
5. GOLDENEYE 007

Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% ★ 4

Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO
Escoge a Dion Blaster, selecciona una tabla de máxima flexibilidad y usa la posición de los pies «regular». Una combinación explosiva.

BANJO-KAZOOIE

92% ★ 5

Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

TRUCO
Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger items. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

BODY HARVEST

91% ★ 5

Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de tiros de primera con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

TRUCO
Cuando te enfrentes a un jefe, lo mejor es estar en un vehículo. Si eso no es posible, no dejes dar vueltas a su alrededor.

COMMAND & CONQUER

86% ★ 3

Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 21



Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

TRUCO
Mantén apretado R y pulsa Arriba y C-Abajo para aumentar o reducir la pantalla de batalla

DIDDY KONG RACING

90% ★ 4

Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2



Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

TRUCO
Para conseguir una salida súper rápida, espera a que aparezca la señal «Get Ready». Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% ★ 4

NSC ● No disponible ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 11



Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos.

TRUCO
Vuela los hidrantes y bebe la sana y refrescante agua que brota de ellos.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% ★ 5

Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

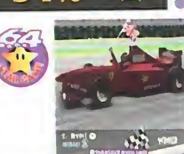
El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

TRUCO
Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

F-1 WGP 2

91% ★ 5

Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



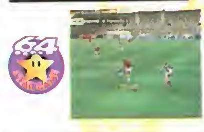
El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

TRUCO
Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

93% ★ 2

EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

TRUCO
Prueba el voleo alto (C-arriba) para buscar jugadores adelantados. Es más seguro que los pases rasos, pues evita los marcajes.

FORSAKEN 64

94% ★ 4

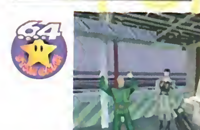
Acclaim ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7




El *shoot 'em up* futurista por excelencia. Un cartucho perfecto, aunque un tanto... «frío». «Poco humano». Pero perfecto.

TRUCO
Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

GOLDENEYE
94% 5
Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

TRUCO
En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡sorpresa! Éstos responden con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

ISS 64
92% 4
Konami ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

TRUCO
Para los súper equipos: en la pantalla del título, mantén Z y pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A. Suelta Z y pulsa Start.

ISS '98
94% 5
Konami ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Mejor que *ISS 64*, aunque no mucho. Imprescindible sólo si no tienes el cartucho anterior.

TRUCO
Si estás en posesión del balón, pulsa C-abajo y le inyectarás alegría a sus piernas. Genial para los equipos de primera línea.

LEGEND OF ZELDA
99% 5
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12-13



El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

TRUCO
Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.

MARIO KART 64
91% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller·Pak ● En cart. ● Nº 1



Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

TRUCO
En la salida de la carrera, acelera justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

MARIO PARTY
91% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

TRUCO
Intenta no aterrizar sobre la casilla de Bowser, o prepárate para lo peor. Haznos caso.

MONACO GRAND PRIX
89% 4
Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17



No tan profundo y difícil de controlar como F1 World Grand Prix, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

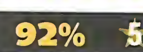
TRUCO
Acuérdate de usar los frenos en las curvas. Esto no es como Mario Kart, ¿sabes?

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
95% 4
Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5



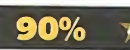
Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcio-nales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

TRUCO
Para subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente Saltar, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

NBA COURTSIDE

92% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 7

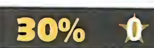
Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

TRUCO
Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

QUAKE II

90% 4
Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Exp. Pack ● Controller Pak ● Nº 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

TRUCO
Modo Debug: Selecciona "Load Game" y so uses memory pak. Rellena la casilla de password con pequeños símbolos "Q".

RAMPAGE 2

30% 0
Mydway ● 8.990 ● 1-3 jugad. ● Rumble Pak ● Controller pak ● Nº 21

Festival arcade absolutamente rancio. Uno de los juegos más aburridos con los que puedes malgastar tu dinero

TRUCO
Para conseguir todos los personajes introduce N0T3T en la pantalla de password.

ROGUE SQUADRON
94% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 0



Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

TRUCO
En los niveles en los que haya AT-ATs, ignora el radar y acaba con ellos antes de empezar con los objetivos. En algunos escenarios es la única forma de sobrevivir.

STAR WARS EPISODE 1: RACER
88% 5
Nintendo ● 9.490 ● rumble pak ● 1-2 jugadores ● expansion pak ● en cartucho ● Nº 20



Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

TRUCO
Mantén apretado Z mientras seleccionas la opción Start Game y serás obsequiado con una secuencia de vídeo en la que tu corredor intercambia insultos con el favorito del circuito.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% 4
Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, ani-mación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de me-moria...Imprescindible.

TRUCO
Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.

V-RALLY 99

94% 5
Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12

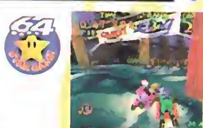


El mejor juego de carreras fuera de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO
Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

WAVE RACE 64

90% 4
Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En cart ● Nº 1



Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

TRUCO
Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando estés sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y mantén pulsado Abajo.

AMOS DEL ASFALTO



1	V-RALLY 64
2	F1 WORLD GRAND PRIX
3	TOP GEAR OVERDRIVE
4	1080° SNOWBOARDING
5	MARIO KART

GO! GO!

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



AERO FIGHTERS ASSAULT
77% 1 — Konami ● 1-2 jugad. ● 9.990 ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

AIRBOARDER 64
70% 2 — Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

ALL STAR BASEBALL
84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

BAKU BOMBERMAN
73% 1 — Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BEETLE ADVENTURE RACING
83% 3 — Ea ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Entretenido juego de carreras de estilo americano con trillones de atajos y toneladas de detalles. Los controles son pesados y los bordes de pantalla horribles.

BIO FREAKS
83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

BOMBERMAN HERO
75% 1 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

BUCK BUMBLE
79% 2 — Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2
85% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CASTLEVANIA 64
84% 4 — Konami ● 11.490 ● 1 Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Aprende a convivir con la pésima cámara y *Castlevania 64* te proporcionará cantidades industriales de sustos, derramamiento de sangre y enemigos ultraterrenos. Terrorífico.

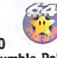
CHAMALEON TWIST
70% 2 — Infogrames ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón loquelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK
82% 3 — NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7



Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT
81% 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DUAL HEROES
65% 0 — Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64
85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

EXTREME G
87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2
87% 4 — Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY
85% 4 — Infogrames ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 3

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

F1 POLE POSITION
81% 1 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.



FLYING DRAGON
78% 2 — Proein ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 18

Conocido inicialmente como *Art of Fighting Twin*, *Flying Dragon* está ahora disponible en España y ha demostrado ser realmente divertido pero rápidamente olvidable.

F-ZERO X
85% 5 — Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER
83% 4 — Hasbro ● 8.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2
75% 3 — Konami ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de *scroll*. A mil leguas de *Mystical Ninja*.

GT 64
86% 4 — Infogrames ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HEXEN
69% 1 — NSC/ GTI ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

HOLY MAGIC CENTURY
72% 3 — Konami ● 1 jugad. ● 11.990 ● Controller Pak ● Nº 14

Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

KNIFE EDGE
88% 3 — Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LYLAT WARS
90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64
92% 3 — EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MACE: THE DARK AGE
81% 3 — NSC ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MISCHIEF MAKERS
90% 3 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION:IMPOSSIBLE
84% 3 — Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MONACO GRAND PRIX
89% 4 — Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Precio no disponible ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como F1 World Grand Prix, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.



MORTAL KOMBAT 4
84% **4** NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
71% **1** Infogrames ● 13.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
71% **1** Infogrames ● 13.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NBA HANGTIME
75% **1** Acclaim ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● En cart.

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99
83% **4** Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA LIVE 99
64% **2** EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Le faltan los movimientos de *Courtside* y el sentido del humor de *Jam*. Un título de baloncesto de atractivo más bien discreto.

NBA PRO '98
82% **2** Konami ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% **3** Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% **3** Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY 98
84% **1** NSC/GTI ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS 64
89% **5** Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64
79% **3** NSC/GTI ● 3.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64
80% **2** NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

RAKUGA KIDS
80% **4** Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

RUSH 2
77% **4** GT ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controler Pak ● Nº 17

O se ama o se odia con pasión arrebatada. Mejor maniobrabilidad y secretos a mansalva.

SAN FRANCISCO RUSH
87% **3** Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SCARS
79% **3** Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

SHADOWS OF THE EMPIRE
78% **2** Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SNOWBOARD KIDS
90% **5** Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% **3** TAKE 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se corresponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER
78% **2** Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

SUPER MARIO 64
96% **5** Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE
73% **3** Nintendo ● 6.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TOP GEAR OVERDRIVE
91% **4** Spaco ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY
86% **4** Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TUROK Dinosaur Hunter
91% **4** Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TWISTED EDGE SNOWBOARDING
65% **2** Kemko ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 19

Un simulador de snowboarding terriblemente amateur. Correcto a secas.

VIGILANTE 8
74% **3** Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 18

Mediocre clon de *Twisted Metal* con algunos aciertos y algunos momentos de tedio total.
Un juego como cualquier otro.

VIRTUAL POOL 64
77% **4** Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 18

Simulador de billar con gráficos en alta resolución sorprendentemente jugable. Tan adictivo como el juego real.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY
75% **3** NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW NITRO
50% **1** T. HQ ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 17

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW VS NWO
82% **3** Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX
81% **3** Infogrames ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WWF WARZONE
85% **4** Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

YOSHI'S STORY
86% **5** Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

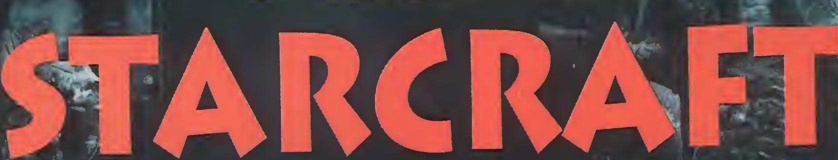
Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

DE TIROS LARGOS



¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 Cartuchos de



Ganadores de 1 Cartucho de F1-WGP2:

Aitor Aragonolleta (Zaragoza)
Fernando Vidal Muñoz (Alicante)
David Martínez Mañas (Pamplona)
Andreu Xufre Matas (Barcelona)
Ramón Gonzalez Ortis (Valencia)









Sorteo el 19 de Octubre de 1999

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)

Deseo suscribirme a *Magazine 64* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUIA DE COMPRAS 64





M·G·K
NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ULTIMO AL MEJOR PRECIO
96 571 80 79
www.mgk.es
PlayStation
NINTENDO
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC
nYko
PHANTOM DRIVE™
El volante más realista del mercado con vibración, palanca cambios, analógico, pedales, compatible PSX/N64, etc...
SHADOW MAN
UN HOMBRE DOS IDENTIDADES
CARMAGEDDON 64
DESTROZOS A MANSALVA
RESIDENT EVIL
STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS' DREAMS
LOS MAS FUERTES EN LA CONSOLA MAS PEQUEÑA
SHOCK 'N' ROCK™
EL ACCESORIO DEFINITIVO PARA GAME BOY COLOR
AGARRE CONFORT DE GOMA
VIBRACIÓN AJUSTABLE
BATERÍA DE 10 HORAS
RECARGABLE HASTA 500 VECES
INCLUYE ADAPTADOR Y CARGADOR
WORM LIGHT™
Ya puedes jugar a cualqu hora
y en cualquier lugar...
y no necesita pilas - al nante!
¡UNETE AL CLUB!
Club M·G·K
GRATIS
CON TU PRIMERA COMPRA...
ADEMAS DE UN
REGALO MGK!
Aprove de los descuentos en novedades y accesorios, c nsigue los
catálogos MG por correo y enterate antes que nadie de todas las ovedades.
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FACIL!
Línea Atención Comercial:
965 71 71 27
Descubre tu tienda MGK mas cercana
ALICANTE
NUEVA!
• ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - Tel. 965 91 62 86
• TORREVIEJA: Pza. M. Hernández, 2 ~ Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D ~ Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. de la Vera, 19-21 Tel. 927 42 54 80
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 ~ Tel. 957 76 46 12
GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo ~ Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3 ~ Tel. 968 22 37 74
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo ~ Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 ~ Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
• C/. Mallorca, 37 bajo dcha. ~ Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 ~ Tel. 944 83 27 16

